Roland

GENERAL MIDI

JV-2080

MODULO DE SINTETIZADOR DE 64 VOCES

EFX x 3

AMPLIABLE x 8

MANUAL DEL USUARIO

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones "INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD" (pág. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (pág. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (pág. 6). Estas secciones proporcionan información importante acerca del funcionamiento correcto de la unidad. Además, para asegurarse de que Ud. entiende todas las prestaciones que la unidad proporciona, debe leer el manual íntegro. Debe conservar el manual y tenerlo a mano como referencia.

Los documentos suministrados con el JV-2080 consisten en dos manuales: "Arranque Rápido" y "Manual del Usuario". El manual "Arranque Rápido" explica el funcionamiento básico del JV-2080 utilizando ejemplos. El "Manual del Usuario" explica las funciones por grupos. Utilice la tabla de contenido, el índice y la lista de funciones para encontrar la sección que contiene la información deseada.

Convenciones Utilizadas en Este Manual

- Las palabras entre corchetes [ ] indican botones del panel.
  Ejemplo: [PERFORM] indica el botón PERFORM.
- El orden en que debe pulsar los botones se indica frecuentemente con palabras entre corchetes [ ] junto con los símbolos + y ->.
  Ejemplo: [SHIFT] + [PERFORM] -> [F4] (Part) significa que debe mantener pulsado el botón SHIFT, pulsar el botón PERFORM y, a continuación, pulsar el botón F4 (Part).
- (-> p. 00) indica una página de referencia.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. No puede reproducir ninguna parte de esta publicación bajo ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

PRECAUCIÓN

ATENCIÓN: Riesgo de Shock Eléctrico No Abrir

Precaución: Para reducir el riesgo de Shock Eléctrico, no debe quitar la tapa de esta unidad. No contiene ningún elemento que el usuario pueda reparar. Un técnico cualificado debe efectuar todas las reparaciones.

El símbolo de relámpago con punta de flecha contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia de "voltaje peligroso" dentro de la unidad que es de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de shock eléctrico.

El signo de exclamación contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia de instrucciones importantes acerca del funcionamiento y mantenimiento de la unidad.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE INCENDIO, SHOCK ELÉCTRICO O DAÑOS FÍSICOS.

Instrucciones importantes de seguridad
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

AVISO - Al utilizar productos eléctricos, debe observar las precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Antes de utilizar la unidad, lea todas las instrucciones.
2. No la utilice cerca de agua - por ejemplo, cerca de un baño, un fregadero o en un sótano húmedo, cerca de una piscina, etc.
3. Debe utilizar este producto con el soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, utilizado junto con un amplificador, altavoces o auriculares, es capaz de generar niveles de volumen que podrían causar la pérdida permanente del sentido auditivo. No debe utilizarlo durante periodos largos a altos niveles de volumen o a un nivel de volumen que resulte incómodo. Si Ud. nota una disminución del sentido auditivo o sufre zumbidos en los oídos, consulte con un especialista médico.
5. Debe colocar el producto de forma que ni la colocación ni la posición impidan la ventilación correcta de la unidad.
6. No debe colocar la unidad cerca de fuentes de calor como, por ejemplo, radiadores, calefactores u otros productos que generen calor.
7. Debe conectar el producto sólo al tipo de red eléctrica especificado en las instrucciones o impreso en la unidad.
8. Si no utiliza la unidad durante un periodo largo, debe desconectar el cable de alimentación del enchufe.
9. Debe evitar que caigan objetos y líquidos dentro de la unidad.
10. Un técnico cualificado debe revisar la unidad si:
    A. Si el cable de alimentación ha sufrido daños.
    B. Si un objeto o líquidos han entrado en la unidad.
    C. Si la unidad ha sido expuesta a la lluvia.
    D. Si la unidad no funciona de forma correcta o exhibe un cambio pronunciado en su rendimiento.
    E. Si la unidad ha caído o la parte exterior de la unidad ha sufrido daños.
11. No debe intentar reparar la unidad excepto si está siguiendo las instrucciones de mantenimiento del usuario. Un técnico cualificado debe efectuar todas las demás reparaciones.

UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL FUEGO, EL SHOCK ELÉCTRICO Y LAS LESIONES

Acerca de los avisos WARNING y CAUTION

WARNING!	Avisa al usuario de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.
CAUTION!	Avisa al usuario de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales. * Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos por la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

Acerca de los Símbolos

·	El símbolo _ advierte al usuario de la existencia de instrucciones importantes o avisos. El gráfico contenido en el símbolo determina el significado del mismo. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto se utiliza para las precauciones generales, los avisos y las advertencias de peligro.
·	El símbolo _ advierte al usuario de cuáles son las operaciones prohibidas. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación prohibida. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que nunca debe desmontar la unidad.
·	El símbolo _ advierte al usuario de cuáles son las operaciones que debe efectuar. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación a efectuar. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que debe desenchufar el cable de alimentación.

SIEMPRE DEBE OBSERVAR LOS PUNTOS SIGUIENTES

WARNING

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.
- Nunca debe desmontar la unidad o modificar sus elementos internos.
- Asegúrese de colocar la unidad siempre de forma que quede nivelada y estable. No la coloque nunca en un soporte inestable ni encima de superficies inclinadas.
- Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a un shock eléctrico o incendios. No debe utilizar nunca un cable de alimentación que haya sufrido desperfectos.
- Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargo, debe asegurarse de que el consumo total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargo. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, finalmente, se funda.
- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro.
- Proteja la unidad de impactos fuertes.
  (¡No deje que se caiga al suelo!)
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al servicio técnico Roland.
- Antes de instalar la placa de circuitos (serie SR- JV80, página 9) deberá apagar la unidad y desenchufarla.

CAUTION

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo.
- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad.
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.
- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas.
- Antes de desplazar la unidad, desenchufe el cable de alimentación y desconecte todos los cables que están conectados a los aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el cable de alimentación.
- Si hubiese una tormenta con relámpagos, debería desenchufar el cable de alimentación.
- Instale sólo las placas de circuitos especificadas (serie SR - JV80). Quite sólo los tornillos especificados.

Contenido

Las Convenciones Utilizadas en Este Manual.....1
UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD.....3
NOTAS IMPORTANTES.....6

Capitulo 1. Empezar

Prestaciones Principales del JV-2080.....8
Precauciones a Observar al Instalar la Placa de Expansión de Onda.....9
Utilizar Tarjetas Data.....10
Antes de Utilizar Tarjetas DATA.....10
Formatear una Tarjeta de Memoria.....10
Utilizar una Tarjeta DATA.....11
Descripciones de los Paneles.....12
Panel Frontal.....12
Panel Posterior.....14

Capitulo 2. Guía de Tópicos para la Operación Básica

Seleccionar un Sonido (Performance, Patch y Set de Percusión) e Interpretar.16
Ajustar el Canal de Recepción.....16
Partes de un Performance.....16
Modo Patch.....16
Seleccionar Performances, Patches y Sets de Percusión17
Seleccionar de la Lista de Sonidos.....18
Seleccionar Patches por Categoría.....19
Seleccionar Vía Mensajes MIDI desde un Aparato MIDI Externo.....20
Acerca de las Visualizaciones Principales (PERFORM Play, PATCH Play, RHYTHM Play)..22
Escuchar Sonidos utilizando sólo el JV-2080 (VISIÓN PREVIA DE FRASE).....23
Seleccionar el Método para la Visión Previa (Frase / Acorde / Notas Individuales).....23
Hacer Sonar el Patch una Octava más Alta (Grave) ([▲] [▼]).....23
Seleccionar la manera en que Suena el Patch (Polifónico / Monofónico).....24

Ajustes de los Efectos.....25
Activar / Desactivar los Efectos ([EFX], [CHORUS], [REVERB]).....25
Especificar La Estructura de los Efectos.....25
Patch.....25
Performance.....28
Set de Percusión.....32
Sistema GM.....32
Modificar los Ajustes de los 40 Tipos de Efectos.....33
Modificar los Ajustes del Chorus.....53
Modificar los Ajustes de la Reverb.....54
Copiar los Ajustes de Efecto.....55

Guardar el Sonido que Ud. ha Creado.....56
Guardar en la Memoria Interna.....56
Compararlo con el Patch Destino.....57
Guardar en una Tarjeta Data.....58
Guardar en un Aparato MIDI Externo.....58
Modificar el Nombre.....59
Copiar el Nombre.....60
Recuperar los Datos Preset de Fábrica (Inicializar).....60
Proteger la Memoria Interna.....61

Crear un Performance.....63
Sugerencias para Crear un Performance.....63
Inicializar - Crear un Performance Partiendo de Cero.....63
Seleccionar las Partes que Desee Utilizar (Part On / Off).....64
Ajustes para Cada Parte.....64
Selección de Patches / Volumen / Panorama / Afinación / Polifonía.....66
Ajustes Relacionados con MIDI.....67
Efectos.....68
Copiar los Ajustes de Otra Parte.....68
Crear Patches para Cada Parte Desde el Modo Performance.....69

Crear un Patch.....70
Cómo están Organizados los Patches.....70
Los Patches Hacen Sonar de 1 a 4 Tones.....70
Cómo están Organizados los Tones.....70
Sugerencias para Crear un Patch.....70
Seleccionar los Tones que Sonarán (Tone On / Off).....71
Ajustes Comunes al Patch Íntegro.....71
Ajustes para Cada Tone.....77
Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda.....79
Modificar la Forma de Onda y la Afinación.....79
Utilizar el Filtro para Modificar el Brillo.....83
Efectuar un Cambio de Volumen.....85
Aplicar Vibrato o Tremolo.....86
Efectuar Ajustes de Efecto.....89
Copiar Ajustes de Tone.....89

Crear un Set de Percusión.....90
Cómo están Construidos los Instrumentos de Percusión.....90
Utilizar un Teclado MIDI para Seleccionar los Instrumentos de Percusión a Ajustar.....90
Ajustes para Cada Instrumento de Percusión.....91
Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda.....92
Modificar la Forma de Onda y la Afinación.....92
Utilizar el Filtro para Modificar el Brillo.....94
Efectuar un Cambio de Volumen.....95
Gama del Desplazamiento de la Afinación / Evitar Notas Simultáneas / Crear Caídas Naturales.....96
Efectuar Ajustes de Efecto.....96
Copiar Ajustes de Instrumentos de Percusión.....97

Afinación.....98
Ajustes Generales.....98
Afinación General y Desplazamiento de Tecla General.....98
Afinación de Escala.....98
Ajustes para Cada Parte de un Performance.....99
Afinación General.....99

Afinación Precisa....99

Recuperar los Ajustes Originales.....100
Inicializar el Sonido Seleccionado....100
Recuperar los Ajustes Originales de Todos los Ajustes (Preset de Fábrica)....101

Capítulo 3. Guía de Tópicos para la Operación Avanzada

Utilizar Controladores MIDI para Crear Cambios a Tiempo Real en el Sonido....104
Modificar los Ajustes EFX....104
Modificar los Ajustes de Tone....106

Hacer Sonar un Patch de Forma Sincronizada con el Reloj MIDI (Tempo) 110
Sincronizar la Frecuencia del LFO (Tempo)....110
Sincronizar los Cambios del EFX (Tempo)....114
Sincronizar los Bucles de Frases (Break Beats) (Tempo)....117
Sincronizar el Tiempo del Delay (Tempo)....119

Utilizar el JV-2080 como Módulo de Sonido GM....124
Cambiar al Módulo de Sonido GM....124
Reproducir un Score GM....124
Enmudecer una Parte Musical Específica (Part On / Off)....125
Activar / Desactivar los Efectos ([EFX] [CHORUS] [REVERB])....125
Ajustes para las Partes Individuales....125
Selección de Patch / Volumen / Panorama / Afinación....127
Efectos....127
Inicializar....128

Transmitir Datos....129
Transmitir a un Aparato MIDI Externo....129
Transmitir a una Tarjeta DATA....130
Transmitir a la Memoria Interna....131
Transmitir Datos en forma de Grupo....132
Transmisión de Datos entre una Tarjeta DATA y la Memoria Interna....132
Intercambio de Datos entre una Tarjeta DATA y la Memoria Interna....133

Ajustes MIDI....135
Ajustar el Canal de Recepción....135
Cada Parte de un Performance....135
Modo Patch....135
Ajustes para Seleccionar Performances Vía Mensajes MIDI....136
Ajustar el Número de Identificación de Aparato y los Interruptores de Transmisión / Recepción Generales..136
Ajustar los Interruptores de Recepción....137
Para Cada Parte de un Performance....137
Para Cada Tone contenido en el Patch....138
Para Cada Instrumento de Percusión contenido en el Set de Percusión....139
Conectar Dos o Más JV-2080 para Aumentar la Polifonía....140
Seleccionar Mensajes MIDI....140
Seleccionar los Mensajes MIDI que Controlan el Volumen....140
Seleccionar los Mensajes MIDI que Controlan el Aftertouch....140

Ajustes Generales y Comprobación del Estado....142
Efectuar Ajustes Generales....142
Contraste del LCD....142
Hacer que las Notas Siguan Sonando Cuando Selecciona un Patch o un Set de Percusión....142
Estado al Encender la Unidad....142
Set de Caracteres de la Pantalla....142
Comprobación de Estado....143
Estado de la Instalación de Placas de Expansión de Onda....143
Nombre de la Tarjeta DATA....143
Estado de la Batería....143
Estado de la Recepción MIDI para Performances y Partes de Sistema GM....143

Capítulo 4. Apéndices

Lista de Funciones Por Pantallas....146
Como Está Organizado el JV-2080....146
Performance ([PERFORM])....148
Patch ([PATCH])....149
Set de Percusión ([RHYTHM])....150
Sistema GM (General MIDI) ([SHIFT]) + ([PERFORM]) 151
Sistema ([SYSTEM])....152
Utilidades ([UTILITY])....153

Solucionar Pequeños Problemas....154

Mensajes de Error....156

Lista de Parámetros....158
Performance....158
Patch....160
Set de Percusión....164
Sistema GM (General MIDI)....166
EFX....168
Sistema....173

Ajustes Originales....175
Performances....175
Patches....176
Sets de Percusión....180
Formas de Onda....182

MIDI Ampliado....184

Tabla de MIDI Ampliado....195

Especificaciones....196

Índice....197

Información....204

Notas Importantes

Además de los puntos contenidos en "NOTAS DE SEGURIDAD" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA", lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.
- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal.

Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que produzcan calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni de ninguna forma la exponga a temperaturas extremas. Las temperaturas extremas pueden deformarla o descolorarla.

Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación y/o el descolorimiento de la unidad.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer un "backup" de los datos importantes en una tarjeta Ram / tarjeta DATA, en otro aparato MIDI o apuntarlos en un papel. Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la misma memoria), lamentamos que no siempre sea posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de dichos datos.

Seguro de Memoria

- Esta unidad contiene una pila que mantiene el contenido de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando dicha pila quede débil, la pantalla mostrará el siguiente mensaje. Una vez mostrado dicho mensaje, para evitar la pérdida de todos los datos contenidos en la memoria, deberá reemplazar la pila cuanto antes. Cuando sea preciso cambiar la pila, consulte con el personal de servicio cualificado.

"Battery Low!"

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que puede perder para siempre el contenido de la memoria como consecuencia del mal funcionamiento o utilización incorrecta de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos hacer periódicamente una copia de seguridad de los datos contenidos en la memoria de la unidad en una tarjeta DATA o en otro aparato MIDI.
- Lamentablemente, una vez perdidos los datos, sería imposible recuperar los datos guardados en la tarjeta de Memoria. Roland Corporation no asumirá ninguna responsabilidad en este supuesto.
- Debe manejar los botones, deslizadores, jacks conectores y otros controles de la unidad de forma prudente. Manejarlos de forma brusca puede dar lugar a que la unidad funcione mal.
- Nunca golpee o apriete la pantalla.
- Al conectar/desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares.
- Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.

Antes de Utilizar Tarjetas DATA

Utilizar Tarjetas DATA

- Las tarjetas de memoria nuevas no contienen una pila. Antes de utilizarlas, deberá instalar la pila (vea las instrucciones suministras con la tarjeta de memoria).
- Las tarjetas de memoria M-512E / M-256E disponen de la pestaña PROTECT que, al activarla, protegerá los datos del borrado accidental. Recomendamos que la deje ajustada siempre en la posición ON y que la ajuste a la posición OFF sólo si desea escribir nuevos datos en la tarjeta.

FIGURA

- Cuando la pila de la tarjeta de memoria quede débil, la pantalla mostrará el mensaje **"Data Card Battery Low".** Vea las instrucciones suministradas con la tarjeta de memoria y reemplace la pila cuanto antes.
- Introduzca la tarjeta de memoria hasta el fondo del slot DATA CARD.

FIGURA

- Nunca debe tocar los terminales de la tarjeta de memoria. También debe evitar que se ensucien.
- Las tarjetas DATA de la serie PN-JV80 están diseñadas sólo para ser leídas. No puede escribir datos nuevos en estas tarjetas.

Capitulo 1.

Empezar

Prestaciones Principales del JV-2080.....8
Precauciones a Observar Al Instalar la Placa de Expansión de Onda9
Utilizar Tarjetas DATA.....10
Antes de Utilizar una Tarjeta de Memoria.....10
Formatear una Tarjeta de Memoria.....11
Utilizar una Tarjeta DATA.....11
Descripciones de los Paneles.....12
Panel Frontal.....12
Panel Posterior.....14

Prestaciones Principales del JV-2080

Sucesor del JV-1080, este módulo de sonido de sintetizador proporciona un rendimiento aún mayor y sonidos de mayor calidad.

· La polifonía máxima es de 64 notas y puede manejar simultáneamente hasta 16 partes.
· Incluye un total de 768 Patches (sonidos) incorporados, incluyendo Patches para General MIDI.
· Sostiene el sistema General MIDI.

Efectos Potentes

Proporciona tres sistemas de efectos diferentes: "Multi-effect" (EFX), que proporciona un total de 40 tipos de efectos (como, por ejemplo, ecualizador, rotary y distorsión) y "Reverb" y "Chorus". En un Performance (que permite utilizar simultáneamente hasta 16 Partes), puede utilizar simultáneamente tres EFX diferentes además de chorus y reverb, lo cual representa un total de 5 unidades de efectos, permitiendo una expresión musical altamente complejo.

Pantalla amplia, operaciones mediante botones de Uso Fácil y funciones útiles

· La amplia pantalla permite visualizar una gran cantidad de información y además es capaz de mostrar información gráficamente para que Ud. pueda efectuar fácilmente los ajustes deseados.
· Los botones [F1] - [F6], localizados debajo de la pantalla cambian de función en relación a la pantalla actual. Esto permite una operación intuitiva y un panel de operaciones menos cargado.
· La función "Búsqueda de Patch" permite desplazarse fácilmente por el extenso número de Patches existentes para encontrar el deseado.
· La función "Previsión del Patch" permite utilizar una frase para escuchar un Patch sin necesidad de conectar otros aparatos a la unidad.

Ampliable para cumplir con cualquier necesidad musical

· Puede instalar hasta placas de expansión de onda (serie SR-JV80 suministradas por separado) para añadir un máximo de aproximadamente 2.000 Patches.

Compatible con el JV-2080 y el XP-50 / 80

· Los Patches no sólo son compatibles con el JV-2080 sino también con el XP-50 / 80.
El JV-2080 es capaz de reproducir fielmente los datos musicales creados utilizando el JV-1080 o el XP-50 / 80.

El Sistema General MIDI

El Sistema General MIDI es un conjunto universal de sugerencias para superar las limitaciones de los diseños propios de los diferentes fabricantes y, con él, estandarizar las capacidades MIDI suministradas por los diferentes generadores de sonido. Los aparatos de generación de sonido y los datos musicales que cumplen con el estándar del General MIDI llevan el logotipo General MIDI. Los datos musicales que llevan el logotipo de General MIDI pueden reproducirse con esencialmente el mismo resultado en cualquier aparato que también lleve el logotipo de General MIDI.

Precauciones a Observar Al Instalar la Placa de Expansión de Onda

Puede instalar hasta placas de expansión de onda (serie SR-JV80 suministrado por separado) en el JV-2080 para aumentar el número de sonidos.
Las placas de expansión de onda contienen datos de onda (forma de onda), Patches y Sets de Percusión.

Para instalar una placa de expansión de onda, debe quitar la tapa superior del JV-2080. Vea el manual del usuario de la placa de expansión de onda. Aquí vamos a explicar algunos puntos a observar al instalar la placa en el JV-2080.

Existen ocho aberturas donde puede instalar una placa: Los slots EXP A EXP H. Corresponden a los grupos (XP-A - XP-H), que puede seleccionar cuando utiliza Ondas de placa de expansión / Patches / Sets de Percusión.

WARNING

· Antes de intentar instalar la placa de circuitos (serie SR-JV80), apague la unidad y desenchufe el cable de alimentación.

CAUTION

· Instale sólo las placas de circuitos especificadas (serie SR-JV80). Extraiga sólo los tornillos especificados.

· Para evitar el riesgo de dañar los elementos internos que provoca la electricidad estática, debe observar los siguientes puntos al manejar la placa.

1 Antes de tocar la placa, siempre debe tocar un objeto metálico (como, por ejemplo, una cañería) para asegurarse de que Ud. descarga toda la electricidad estática que lleva.
2 Al manejar la placa, cójala sólo por los bordes. Evite tocar los componentes electrónicos y conectores.

· Evite tocar los circuitos impresos y los terminales de conexión.

· Nunca utilice una fuerza excesiva para instalar la placa de circuitos. Si no encaja perfectamente a la primera, quítela e inténtelo de nuevo.

· Una vez instalada la placa, compruebe la instalación.

Utilizar Tarjetas DATA

El JV-2080 es capaz de utilizar tarjetas DATA suministradas por separado. Dispone de los siguientes dos tipos de tarjetas DATA.

TARJETAS DE MEMORIA: M-512E, M-256E
Estas tarjetas de lectura / escritura pueden ser utilizadas para guardar los datos de Performance, de Patch y de Set de Percusión del JV-2080. Utilícelas si desea guardar los datos que no quepan en el grupo USER interno o para poder utilizar en otro JV-2080 los datos que Ud. ha creado. Antes de utilizar las tarjetas de Memoria, deberá formatearlas.

TARJETAS SOUND LIBRARY: serie PN-JV80
Son tarjetas sólo de lectura que contienen datos de Performance, de Patch y de Set de Percusión preajustados.

Antes de Utilizar Tarjetas DATA

** Las tarjetas de Memoria nuevas no vienen con la pila instalada. Antes de utilizarlas, primero deberá introducir la pila (vea las instrucciones suministradas con la tarjeta de Memoria).*
** Las tarjetas de Memoria M-512E / M-256E vienen equipadas con el interruptor PROTECT, que protege los datos del borrado accidental. Recomendamos dejar el interruptor en la posición "ON" y ajustarlo en "OFF" sólo si desea escribir datos nuevos en la tarjeta.*

FIGURA

** Cuando la pila de la tarjeta de memoria quede débil, la pantalla mostrará el mensaje* ***"Data Card Battery Low".*** *Vea las instrucciones suministradas con la tarjeta de memoria y reemplace la pila cuanto antes.*
** Como, al reemplazar la pila, existe la posibilidad de perder los datos, primero debería guardar los datos contenido en el grupo USER del JV-2080 (pág. 56) en un secuenciador MIDI externo (pág. 58) o reemplazar la pila estando la tarjeta introducida en el JV-2080 mientras está encendido.*
** Introduzca la tarjeta de memoria hasta el fondo del slot DATA CARD*
** Nunca debe tocar los terminales de la tarjeta DATA. También debe evitar que se ensucien.*
** Las tarjetas DATA de la serie PN-JV80 están diseñadas sólo para ser leídas. No puede escribir datos nuevos en estas tarjetas.*
** Algunas tarjetas Sound Library contienen Patches que utilizan ondas procedentes de placas de expansión de onda. Si utiliza dicho tipo de tarjeta junto con múltiples tipos de placas de expansión de onda, asegúrese de que la placa apropiada está instalada en el slot EXP A (pág. 9).*
** El JV-2080 es capaz de leer datos de Performance, de Patch, y de Set de Percusión procedentes de tarjetas DATA creadas para el JV-1080.*
** El JV-2080 es capaz de leer datos, de Patch y de Set de Percusión, procedentes de tarjetas DATA creadas para el JV-1000 / JV-90 / JV-880. No obstante, debido a que algunos de los ítems de ajuste disponen de una estructura diferente, dichos datos deben ser compensados cuando la unidad los lee de la tarjeta DATA. Estos significa que los datos pueden sonar de forma diferente en el JV-2080 que en el JV-1000 / JV-90 / JV-80 / JV-880. Téngalo en cuenta.*

Formatear una tarjeta de Memoria

Una vez desactivado el interruptor Protect, utilice el siguiente procedimiento para formatear la tarjeta.

1. Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.

FIGURA

Asegúrese de introducir la tarjeta en la ranura DATA CARD con el lado que lleva la etiqueta puesto hacia la izquierda.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menu 2.
4. Pulse [F1] (Card).
5. Pulse [F1] (Format). Se muestra la página Format.

6. Asigne un nombre a la tarjeta de memoria. Pulse otra vez [F1] (Format).

Se muestra una lista de los caracteres que puede entrar.

FIGURA

7. Pulse el dial VALUE o [F3] (<- PREV) [F4] (NEXT ->) para desplazar el cursor a la posición donde desea entrar el carácter.

8. Girando el dial VALUE, utilizando [INC] [DEC] o [▲] [▼] [◀] [▶], seleccione el carácter que desee entrar.

Para entrar un espacio en la posición donde se encuentra el cursor, pulse [F5] (Insert).
Para Suprimir el carácter indicado por el cursor, pulse [F6] (Delete).

9. Vuelva a repetir los pasos 7 y 8 para completar el nombre.

10. Pulse [F1] (Format) o [EXIT] para volver a la página Format normal.

11. Pulse [F6] (Execute).

Se muestra un mensaje que le pide confirmar la operación.

FIGURA

12. Pulse [F5] (OK) para efectuar la operación.

El Performance, Patch y Set de Percusión PR-A se escribe automáticamente.

** Aunque la lista de caracteres no se muestre, una vez efectuado el paso 5, podrá utilizar [◀] [▶] para desplazar el cursor a la posición donde desee entrar el carácter y después girar el dial VALUE o utilizar [INC] [DEC] para asignar el nombre deseado. Puede utilizar los siguientes caracteres.*

espacio, A - Z, a - z, 0 - 9, !"#$%&'( )*+, -./:;<=>?@[/]_{}

** Cuando introduce una tarjeta DATA, se indica el tipo de tarjeta entre paréntesis.*

· Una tarjeta DATA que no ha sido formateada
-> (Unknown type) (tipo desconocido)
· Una tarjeta DATA que ha sido formateada en el JV-2080
-> (JV-2080 type)
· Una tarjeta DATA que ha sido formateada en otro instrumento de la serie JV.
-> (JV-80 type)
· Una tarjeta sound library.
(JV80 type)

■ Modificar el Nombre de la Tarjeta de Memoria

1. Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menu 2.

4. Pulse [F1] (Card).

5. Pulse [F2] (Rename). Se muestra la página Rename.

6. Pulse otra vez [F2] (Rename).

Se muestra una lista de los caracteres que puede entrar.

7. Tal como hizo para asignar el nombre en el procedimiento del formateo, entre el nombre deseado.

8. Pulse [F2] o [EXIT] para volver a la página Rename normal.

9. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Utilizar una Tarjeta DATA

1. Introduzca la tarjeta DATA en la ranura de tarjeta.

FIGURA

Asegúrese de introducir la tarjeta en la ranura DATA CARD con el lado que lleva la etiqueta puesto hacia la izquierda.

Para obtener más detalles acerca de la selección de sonidos, vea la página 17.

Para obtener más detalles acerca de cómo guardar sonidos, vea la página 58.

Descripciones de los Paneles

Panel Frontal

FIGURA

A

❍ Control VOLUME (PREVISIÓN DE FRASE)

Ajusta el volumen de la señal que sale de los jacks MIX OUTPUT y PHONES.
No afecta al volumen de la señal que sale de los jacks DIRECT 1 y 2 OUTPUT. (Pág. 5 Arranque Rápido).
Puede pulsar el control VOLUME para que suene el JV-2080 sin tener que conectar ningún aparato externo (pág. 23).

❍ Jack PHONES

Aquí puede conectar auriculares.
(Arranque Rápido pág. 3)
Si utiliza auriculares, asegúrese que su impedancia es de 8 - 15 ohms.

B

❍ Pantalla

Aquí se muestran diversos tipos de información.

C

❍ [UTILITY]

Este botón permite efectuar operaciones como, por ejemplo, guardar, copiar, inicializar y transferir datos, efectuar operaciones relacionadas con las tarjetas DATA y operaciones de los presets originales.

❍ [F1] - [F6]

La función de este botón depende de la página mostrada.
La pantalla muestra el nombre de la función.

❍ [EXIT]

Utilice este botón para volver a la pantalla básica o para cancelar la lista mostrada en la pantalla.
Manteniendo pulsado [EXIT] y pulsando [▼], puede escuchar las canciones de autodemostración (pág. 6 Arranque Rápido).

D

❍ Dial VALUE (LISTA DE SONIDOS)

Utilícelo para modificar los valores de un ajuste.
Si pulsa el dial mientras lo gira, el valor cambia más rápidamente.
En algunos casos, puede pulsar el dial para obtener una visualización de varias listas.

❍ [INC] [DEC]

Utilice estos botones para modificar el valor de un ajuste.
Para hacer que el valor aumente rápidamente, mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] .
Para hacer que el valor decrezca rápidamente, mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] .

❍ [▲] [▼] [◀] [▶]

Utilice estos botones para desplazar el cursor.

E

❍ [PERFORM]

Selecciona un Performance (pág. 17).
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PERFORM], seleccionará el Sistema GM. (pág. 124).

❍ [PATCH]

Selecciona un Patch (pág. 17).

❍ [RHYTHM]
Selecciona un Set de Percusión (pág. 17).

❍ [SYSTEM]
Efectúa los ajustes para las funciones que afectan el JV-2080 íntegro.

❍ [SHIFT]
Al mantener pulsado este botón, cambia la función de los demás botones.
Se utiliza este botón manteniéndolo pulsado y pulsando otros botones.

❍ [UNDO]
Recupera el valor del ajuste existente antes de que fuera modificado. Recupera el valor presente cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.

● EFFECTS ON / OFF
❍ [EFX]
Activa / desactiva los EFX (pág. 25, 125).

❍ [CHORUS]
Activa / desactiva el Chorus (pág. 25, 125).

❍ [REVERB]
Activa / desactiva la Reverb (pág. 25, 125).

F
❍ [USER]
Selecciona lo sonidos contenidos en el grupo del usuario (pág. 17).

❍ [CARD]
Selecciona los sonidos contenidos en las tarjetas DATA (pág. 17).

❍ [PRESET]
Selecciona los sonidos contenidos en el grupo de presets (pág. 17).

❍ [EXP]
Selecciona los sonidos contenidos en la placa de expansión de onda (pág. 17).

❍ [CATEGORY]
Utiliza la función Búsqueda de Patch para seleccionar un Patch (pág. 19).

G
Como las funciones de estos ocho botones dependen de lo que se muestra en la pantalla actualmente, existen múltiples nombre de botón impresos en el panel.

❍ INTERRUPTOR TONE [1] - [4]
Activa / desactiva cada Tone (pág. 71, 80).

❍ TONE SELECT [1] - [4]
Selecciona el Tone para el cual desee efectuar ajustes (pág. 77).

❍ PART SELECT [1/9] - [8/16]
Selecciona la Parte que desee ajustar (pág. 64, 125).
Activa / desactiva cada Parte (pág. 64, 125). Especifica el canal MIDI de Recepción para el Modo Patch (pág. 16).

❍ [A] - [H]
Selecciona grupos de sonidos (pág. 17).

H
❍ [1-8 / 9-16]
Especifica si los botones PART SELECT [1/9] - [8/16] seleccionan las Partes 1 - 8 o Partes 9 - 16 (pág. 64, 125). Cuando el indicador de este botón está iluminado, puede seleccionar las Partes 9 - 16.

❍ [RX]
Activa / desactiva cada Parte (pág. 64, 125).
Especifica el canal MIDI de Transmisión para el modo Patch (pág. 16).

I
❍ DATA CARD
Aquí puede introducir las tarjetas DATA (suministradas por separado) (pág. 11).

J
❍ MIDI MESSAGE
Se ilumina cuando la unidad recibe un mensaje MIDI.

❍ POWER
Enciende / apaga la unidad (Arranque Rápido pág. 5).

Panel Posterior

FIGURA

K

❍ Entrada AC

Aquí debe conectar el cable de alimentación suministrado con la unidad (Arranque Rápido pág. 3).

L

❍ Conectores MIDI (IN / OUT / THRU)

Utilice estos conectores para conectar el JV-2080 con los aparatos externos para poder transmitir y recibir mensajes MIDI.

Utilice un cable MIDI para efectuar las conexiones (Arranque Rápido pág. 3, 34)

IN : Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de aparatos externos

OUT : Este conector transmite mensajes MIDI a aparatos externos

THRU : Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN se vuelven a transmitir sin alteraciones desde este conector.

M

❍ Jacks OUTPUT DIRECT 1, 2

Estos jacks transmiten el sonido no procesado o el sonido del EFX (pág. 26, 27, 30 - 32).

N

❍ Jacks MIX OUTPUT

Estos jacks envían las señales de audio en estéreo (L / R) a un amplificador o un mezclador. Para obtener una salida monaural, conecte el jack L. (Arranque Rápido pág. 3, 34).

Capitulo 2.
Guía de Tópicos para la Operación Básica

Seleccionar un Sonido (Performance, Patch y Set de Percusión) e Interpretar.16
- Ajustar el Canal de Recepción....16
  - Partes de un Performance....16
  - Modo Patch....16
- Seleccionar Performances, Patches y Sets de Percusión17
  - Seleccionar de la Lista de Sonidos....18
  - Seleccionar Patches por Categoría....19
  - Seleccionar Vía Mensajes MIDI desde un Aparato MIDI Externo....20
  - Acerca de las Visualizaciones Principales (PERFORM Play, PATCH Play, RHYTHM Play)..22
- Escuchar Sonidos utilizando sólo el JV-2080 (VISIÓN PREVIA de FRASE)....23
  - Seleccionar el Método para la Visión Previa (Frase / Acorde / Notas Individuales)....23
- Hacer Sonar el Patch una Octava más Alta (Grave) ([▲] [▼])....23
- Seleccionar la manera en que Suena el Patch (Polifónico / Monofónico)....24

Ajustes de los Efectos....25
- Activar / Desactivar los Efectos ([EFX], [CHORUS], [REVERB])....25
- Especificar La Estructura de los Efectos....25
  - Patch....25
  - Performance....28
  - Set de Percusión....32
  - Sistema GM....32
- Modificar los Ajustes de los 40 Tipos de Efectos....33
- Modificar los Ajustes del Chorus....53
- Modificar los Ajustes de la Reverb....54
- Copiar los Ajustes de Efecto....55

Guardar el Sonido que Ud. ha Creado.....56
- Guardar en la Memoria Interna....56
  - Compararlo con el Patch Destino....57
- Guardar en una Tarjeta Data....58
- Guardar en un Aparato MIDI Externo....58
- Modificar el Nombre....59
  - Copiar el Nombre....60
- Recuperar los Datos Preset de Fábrica (Inicializar)....60
- Proteger la Memoria Interna....61

Crear un Performance....63
- Sugerencias para Crear un Performance....63
- Inicializar - Crear un Performance Partiendo de Cero....63
- Seleccionar las Partes que Desee Utilizar (Part On / Off)....64
- Ajustes para Cada Parte....64
  - Gama del Teclado....66
  - Selección de Patches / Volumen / Panorama / Afinación / Polifonía....66
  - Ajustes Relacionados con MIDI....67
  - Efectos....68
- Copiar los Ajustes de Otra Parte....68
- Crear Patches para Cada Parte Desde el Modo Performance....69

Crear un Patch....70
- Cómo están Organizados los Patches....70
  - Los Patches Hacen Sonar de 1 a 4 Tones....70
  - Cómo están Organizados los Tones....70
- Sugerencias para Crear un Patch....70
- Seleccionar los Tones que Sonarán (Tone On / Off)....71
- Ajustes Comunes al Patch Íntegro....71
- Ajustes para Cada Tone....77
  - Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda....79
  - Modificar la Forma de Onda y la Afinación....79
  - Utilizar el Filtro para Modificar el Brillo....83
  - Efectuar un Cambio de Volumen....85
  - Aplicar Vibrato o Tremolo....86
  - Efectuar Ajustes de Efecto....89
- Copiar Ajustes de Tone....89

Crear un Set de Percusión....90
- Cómo están Construidos los Instrumentos de Percusión....90
- Utilizar un Teclado MIDI para Seleccionar los Instrumentos de Percusión a Ajustar....90
- Ajustes para Cada Instrumento de Percusión....91
  - Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda....92
  - Modificar la Forma de Onda y la Afinación....92
  - Utilizar el Filtro para Modificar el Brillo....94
  - Efectuar un Cambio de Volumen....95
  - Gama del Desplazamiento de la Afinación / Evitar Notas Simultáneas / Crear Caídas Naturales....96
  - Efectuar Ajustes de Efecto....96
- Copiar Ajustes de Instrumentos de Percusión....97

Afinación....98
- Ajustes Generales....98
  - Afinación General y Desplazamiento de Tecla General....98
  - Afinación de Escala....98
- Ajustes para Cada Parte de un Performance....99
  - Afinación General....99
  - Afinación Precisa....99

Recuperar los Ajustes Originales.....100
- Inicializar el Sonido Seleccionado....100
- Recuperar los Ajustes Originales de Todos los Ajustes (Preset de Fábrica)....101

Ajustar el canal de Recepción

El JV-2080 produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI que recibe de otros aparatos. Para hacerlo, los canales MIDI del aparato de transmisión (teclado MIDI, etc.) deben coincidir con los del JV-2080.

** Para obtener más detalles acerca del ajuste de los canales MIDI de transmisión del aparato de transmisión, vea el manual del usuario suministrado con dicho aparato.*

■ Partes de un Performance

Para poder hacer sonar un Performance, debe ajustar el canal MIDI de cada Parte.
Para hacer sonar un Set de Percusión, ajuste el canal MIDI de la parte de Performance 10. (Columna Internal Organization pág. 18).

1. Seleccione el Performance que desee utilizar. Se muestra la página PERFORM Play (pág. 17).
2. Pulse [F4] (MIDI). Se muestra la página Part MIDI.
3. Utilice PART SELECT [1/9] - [8/16] para seleccionar la Part deseada.

Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador del [1-8 \ 9-16] y pulse PART SELECT [1/9] - [8/16].

El indicador parpadea y se muestra el número de Parte en la esquina derecha superior de la pantalla.

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ajuste “Channel”.
5. Girando el dial VALUE o utilizando [INC] [DEC], ajuste el canal MIDI de recepción.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

■ Modo Patch

Para hacer sonar Patches, ajuste el canal MIDI de la siguiente manera.
1. Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.
2. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [F3] (MIDI). Se muestra la página MIDI Param.

Si se muestra la página MIDI Param 2, pulse otra vez [F3] (MIDI).

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ajuste “Patch Rx - Ch”.
5. Girando el dial VALUE o utilizando [INC] [DEC], ajuste el canal MIDI de recepción.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Se muestra el canal MIDI de recepción en la parte derecha superior de la pantalla.

FIGURA

Modificar directamente el canal MIDI de la página PATCH Play

1. Pulse [RX] para que se ilumine el indicador.
2. Utilice PART SELECT [1/9] - [8/16] para seleccionar el canal MIDI deseado.

Para seleccionar 9 - 16, haga que se ilumine el indicador del [1-8 \ 9-16] y pulse PART SELECT [1/9] - [8/16].

El canal MIDI de recepción mostrado en la parte derecha superior de la pantalla cambiará.

El ajuste RX-Ch de la página MIDI Param 1 cambiará simultáneamente.

3. Pulse [RX] para que se apague el indicador.

Seleccionar Performances, Patches y Sets de Percusión

Los Performances, los Patches y los Sets de Percusión están organizados de la siguiente manera.

VER TABLA DEL MANUAL EN INGLES

-: Ninguno *: Diferente según el tipo

USER
Es el grupo de sonidos contenido en el JV-2080 que Ud. puede volver a escribir. En este grupo puede guardar los sonidos que Ud. crea. Los 128 Patches son Patches PR-E con ajustes de octava modificados.

PR-A - C, E (Preset A -C, E)
Son grupos de sonido contenidos en el JV-2080 que Ud. no puede volver a escribir. Los Performances se encuentran sólo en PR-A y B.

PR - D (GM (General MIDI)
Contiene sonidos compatibles con el sistema GM (un juego de especificaciones MIDI que sirve como enlace entre aparatos de diferente modelo o fabricante). No contiene Performances.

XP - A - H (Expansión A - H)
Estos grupos utilizan sonidos procedentes de las placas de expansión de onda (serie SR-JV80: suministrado por separado) instaladas en los slots EXP - A - H. El número de Patches y Sets de Percusión disponibles depende de la placa instalada. Estos grupos no contienen Performances. (Vea Precauciones a Observar al Instalar la Placa de Expansión de Onda pág. 9).

CARD
Este grupo utiliza sonidos procedentes de la tarjeta DATA (suministrada por separado) introducida en la ranura de tarjeta. Puede utilizar TARJETAS DE MEMORIA (M-512E, M-256E) o TARJETAS SOUND LIBRARY (serie PN-JV80). (Vea Utilizar una Tarjeta DATA pág. 11).

1. Para seleccionar un Performance, pulse [PERFORM], para seleccionar un Patch, [PATCH] y para seleccionar un Set de Percusión, [RHYTHM] (para que se ilumine el indicador respectivo).
2. Seleccione el grupo deseado.

   USER : Pulse [USER] para que el indicador se ilumine.
   PR-A - C,E: Pulse [PRESET] y, a continuación, pul se [A] - [C] [E] para que se ilumine el in dicador.
   PR-D (General MIDI):
   Pulse [PRESET] y, a continuación, [D] para que se ilumine el indicador.
   XP-A - H : Pulse [EXP] y , a continuación, [H] para que se ilumine el indicador.
   CARD : Pulse [CARD] para que se ilumine el in dicador.

3. Seleccione el número deseado. Selecciónelo girando el dial VALUE o bien pulsando [INC] [DEC].

** Puede seleccionar los sonido XP-A -- H sólo si ha instalado la placa de expansión de onda correspondiente (pág. 9).*

** Puede seleccionar los sonidos CARD sólo si una tarjeta DATA ha sido introducida en el slot CARD (pág. 11).*

** Al hacer sonar Patches o Sets de Percusión que utilizan datos de onda procedentes de una placa de expansión de onda, el sonido no será el correcto si no ha instalado en el JV-2080 la placa de expansión de onda que contiene los datos de onda especificados.*

Hacer que el valor cambie por pasos grandes

En el JV-2080, puede modificar los valores de los datos utilizando el dial VALUE o bien [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, si sigue los siguientes procedimientos, los datos cambiarán más rápidamente.

Dial VALUE
Gire el dial mientras lo pulsa. Alternativamente, gire el dial mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]
Para que el valor aumente más rápidamente
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC]. Alternativamente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].
Para que el valor disminuya más rápidamente
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC]. Alternativamente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC].

Organización Interna

Cuando selecciona un sonido, los datos de sonido se cargan en la sección provisional de la memoria denominada Área Provisional. El JV-2080 produce sonido según los datos contenidos en el área provisional.

Los datos en el área provisional
- cambiarán cuando seleccione otro sonido.
- se perderán al apagar la unidad.

El Set de Percusión que se selecciona al pulsar [RHYTHM] también se cargará en la Parte de Performance 10 del área provisional.

FIGURA

Memoria Interna
Memoria Escribible Memoria No Escribible
Seleccionar Escribir Seleccionar
Área Provisional
Seleccionar Escribir Seleccionar
Tarjeta DATA Placa de Expansión de Onda

- Para hacer sonar un Set de Percusión, ajuste el canal MIDI de la Parte de Performance 10.
- Al seleccionar otro Performance, el Set de Percusión también cambiará.
- Al seleccionar otro Set de Percusión, los ajustes de Performance se modificarán, lo cual significa que se muestra un "*" en la página PERFORM.

Al editar un Performance, un Patch o un Set de Percusión, las modificaciones afectan sólo a los datos cargados en el área provisional. Como los datos contenidos en el área provisional son provisionales, debe utilizar la operación "Write" si desea conservar los datos modificados (pág. 56).

■ Seleccionar un Ítem de la Lista de Sonidos

Puede seleccionar Performances, Patches y Sets de Percusión de las listas.
Mostrando una lista puede encontrar más rápidamente el sonido deseado.

1. Para seleccionar un Performance, pulse [PERFORM], para seleccionar un Patch, [PATCH] y para seleccionar un Set de Percusión, [RHYTHM] (para que se ilumine el indicador respectivo).
2. Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) para que se muestre la lista deseada.

Las páginas en las que puede ver una lista muestran una "L" en la línea superior. Incluyendo el número seleccionado actualmente, los ítems se muestran en orden numérico y en grupos de 10.

* Cada grupo contiene dos Sets de Percusión internos.

FIGURA

3. Para cambiar de grupo, pulse [F2] (-Group) o [F3] (+ Group).

Para desplazarse por la pantalla en pasos de 10, pulse [F5] (-10) o [F6] (+ 10).

También puede cambiar de grupo pulsando [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H].

4. Desplace el cursor al ítem deseado para seleccionarlo girando el dial VALUE o utilizando [▲] [▼] [◀] [▶].
5. Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) o [EXIT] para volver a la pantalla normal.

** Para seleccionar un Patch o un Set de Percusión, pulse [F4] (Catgry) y así hacer que la visualización de números se cambie por la visualización de categorías. El número se muestra en la esquina izquierda superior. Pulse [F4] (Categry) otra vez para que se muestre la visualización anterior. Al pulsar [CATEGORY] desde la visualización de categorías, podrá saltar a la visualización de la función Búsqueda de Patch para la categoría del Patch seleccionado. Pulse [CATEGORY] otra vez para volver a la visualización anterior. (Función Búsqueda de Patch -> Ítem siguiente).*

■ Seleccionar Patches por Categoría

El JV-2080 dispone de la función "Búsqueda de Patch" que permite especificar el tipo (categoría) del Patch para poder encontrar rápidamente el Patch deseado. Existen un total de 38 categorías.

1. Pulse [PATCH] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [CATEGORY] para que el indicador se ilumine.

Se muestra la página de selección de categorías. Las 38 categorías están organizadas en 10 grupos.

3. Girando el dial VALUE, desplace el cursor a la selección deseada.

FIGURA

4. Pulse el dial VALUE.

Se muestran las categorías.

5. Seleccione la categoría deseada. Desplace el cursor a la selección deseada girando el dial VALUE.

FIGURA

6. Pulse el dial VALUE.

Se muestran los Patches de la categoría seleccionada en juegos de 10 Patches.

FIGURA

** No existen Patches Internos que pertenezcan a las categorías DRUMS y BEAT & GROOVE.*

7. Para cambiar de grupo de Patches, pulse [F2] (-Group) o [F3] (+Group).

Para cambiar de juego de Patches, pulse [F5] (-10) o [F6] (+10).

** También puede cambiar de grupo de Patches pulsando [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H]. No obstante, si el grupo no contiene Patches que pertenezcan a la categoría seleccionada, el grupo de Patches no cambia.*

8. Girando el dial VALUE, desplace el cursor para seleccionar el Patch deseado.
9. Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) o [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

El grupo, la categoría y el nombre se muestran por orden y el número se muestra en la parte izquierda superior de la pantalla.

FIGURA

Grupo de Patches Número de Patch Categoría Nombre de Patch

Si decide seleccionar Patches que pertenecen a otra categoría, pulse [F5] (category) y vuelva a seleccionar la categoría deseada.

10. Pulse [CATEGORY] para que el indicador se apague.

Se muestra la página PATCH Play normal.

** Cuando el indicador de [CATEGORY] esté iluminado, [F6] será el botón Categry y funcionará como botón Effects sólo si Ud. pulsa [SHIFT].*

** Pulsando [F4] (<- Back) puede volver a la página anterior de la pantalla.*

** Para cancelar el procedimiento de la selección y volver a la página PATCH Play, pulse [F6] (Close).*

** Cuando seleccione un Performance, la función Búsqueda de Patch podrá utilizarse sólo si se muestra la página Play del Patch asignado a una Parte o a la página Part Param. (Crear Patches para Cada Parte Mientras está en el Modo Performance pág. 69).*

** Si selecciona Sistema GM, no puede utilizar la función Búsqueda de Patch.*
** En los pasos 4 y 6 también puede pulsar [F4] (Select).*

** En los pasos 3, 5 y 8 puede pulsar [INC] [DEC] o [▲] [▼] [◀] [▶].*

Puede seleccionar las siguientes categorías

Categoría

Grupo	Categoría	Contenido
VEA LA TABLA DE MANUAL EN INGLES		

** Los Patches pertenecientes a las tarjetas Sound Library (serie PN-JV80) están clasificados como "NO ASSIGN".*

■ Seleccionar Ítems vía Mensajes MIDI desde un Aparato MIDI Externo

● Seleccionar Patches y Sets de Percusión

Para seleccionar un Patch (inclusive los Patches individuales contenidos en un Performance o en el Sistema GM), transmita mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32) y mensajes de Cambio de Programa al JV-2080.

1. Haga que coincida el canal de transmisión del aparato externo con el canal MIDI de recepción del JV-2080 (pág. 16).

** El Sistema GM fija los canales de recepción de la siguiente manera: Parte 1 = Canal 1, Parte 2 = Canal 2, Parte 3 = Canal 3...Parte 16 = Canal 16.*

** En un Performance o en el Sistema GM, active la Parte cuyo Patch desee cambiar.*

2. Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JV-2080.
3. Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JV-2080.

** Como el Sistema GM asigna sólo Patches GM, no es necesario transmitir mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32).*

4. Transmita un Cambio de Programa al JV-2080.

** Cuando el JV-2080 recibe sólo un mensaje de Cambio de Programa sin recibir un mensaje de Selección de Banco, se seleccionan los Patches o los Sets de Percusión contenidos en el mismo grupo. Esto significa que, aunque utilice un aparato externo incapaz de transmitir mensajes de Selección de Banco, podrá colocar los Patches que desee utilizar en el banco del USUARIO (Guardar datos en la Memoria Interna pág. 56, Transmitir datos a la Memoria Interna pág. 131) y primero seleccionar un Patch del USUARIO. A continuación, podrá utilizar mensajes de Cambio de Programa para seleccionar los Patches deseados.*

** Si el canal MIDI de una Parte contenido en el Performance dispone del mismo ajuste de que dispone el parámetro Canal de Control del Performance (página MIDI Param 1 [PERFORM] -> [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)), el ajuste del Canal de Control del Performance tiene prioridad, lo cual significa que el Performance cambiará cuando la unidad reciba un mensaje de Cambio de Programa (pág. 21).*

** Para poder recibir mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32), Rx Bank Select y Rx Program Change (página MIDI Param 2 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI) deben estar ajustados en ON (pág. 137).*

** Para poder recibir mensajes de Cambio de Programa, Rx Program Change (página MIDI Param 2 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) deben estar ajustados en ON (pág. 137). En los ajustes de fábrica, está ajustado en ON (pág. 137).*

** Si la unidad recibe un mensaje de cambio de programa estando activado [CATEGORY], [CATEGORY] se desactiva.*

Los Patches y los Sets de Percusión de cada grupo corresponden a los números de Selección de Banco y los números de Programa de la siguiente manera:

Patches

Grupo Patches	Número Patch	Número Selección Banco MSB	LSB	Número Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Sets de Percusión

Grupo Set de Percusión	Número Set de Percusión	Número Selección de Banco MSB	LSB	Número Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

● Seleccionar un Performance

Para seleccionar un Patch haga que coincida el canal de transmisión del aparato externo con el canal de Control del Performance del JV- 2080 y transmita mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32) y mensajes de Cambio de Programa al JV-2080.

1. Seleccione el modo Performance (pág. 17).
2. Ajuste el canal de Control de Performance (Performance Ctrl-Ch).

Con los ajustes de fábrica, está ajustado en ch. 16.

Puede modificar este ajuste en la página MIDI Param 1 ([SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) (pág. 136).

3. Ajuste el canal de transmisión del aparato externo para que coincida con el canal de control de Performance.

** Para obtener el procedimiento, vea el manual del usuario del aparato externo.*

4. Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JV-2080.
5. Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JV-2080.
6. Transmita un mensaje de Cambio de Programa al JV-2080.

** Al igual que con los Patches o los Sets de Percusión, cuando el JV-2080 recibe sólo un mensaje de Cambio de Programa sin recibir un mensaje de Selección de Banco, se seleccionan los Performances contenidos en el mismo grupo. Esto significa que, aunque utilice un aparato externo incapaz de transmitir mensajes de Selección de Banco, podrá colocar los Performances que desee utilizar en el banco del USUARIO (Guardar datos en la Memoria Interna pág. 56, Transmitir datos a la Memoria Interna pág. 131) y primero seleccionar un Performance del USUARIO. A continuación, podrá utilizar mensajes de Cambio de Programa para seleccionar los Performances deseados.*

** Para poder recibir mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32), Rx Bank Select y Rx Program Change (página MIDI Param 2 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI) deben estar ajustados en ON (pág. 137).*

** Para poder recibir mensajes de Cambio de Programa, Rx Program Change (página MIDI Param 2 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI) deben estar ajustados en ON (pág. 137). En los ajustes de fábrica, está ajustado en ON (pág. 137).*

Los Performances de cada grupo corresponden a los números de Selección de Banco y los números de Programa de la siguiente manera:

Performances

Grupo Performances	Número Performance	Número Selección de Banco MSB	LSB	Número Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

● Alternar entre los Modos Performance, Patch y Sistema GM

Puede alternar entre los Modos Performance, Patch y Sistema GM transmitiendo los siguientes mensajes de Sistema Exclusive al JV-2080 (notación Hexadecimal).

Para cambiar a un Performance
F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 00 00 F7

Para cambiar a un Patch
F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 01 7F F7

Para cambiar al Sistema GM
F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 02 7E F7

** El tercer byte del mensaje MIDI indica el número de identificación de aparato y el ajuste de fábrica el "10". (Esto siendo "10" en notación hexadecimal, en notación decimal sería 16). (Este número de identificación de aparato se muestra como 17 en el JV-2080. Los mensajes transmitidos utilizan el valor de esta cifra - 1 (en este caso, 16)). Si ha modificado el número de identificación de aparato, (pág. 136), modifique el tercer byte para que tenga el valor apropiado al transmitir el mensaje exclusive.*

** No es posible utilizar mensajes MIDI para cambiar desde los modos Performance, Patch y Sistema Exclusive al modo Rhythm.*

** Para que sea posible recibir mensajes exclusive, Rx Sys. Excl (página MIDI Param 2 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) debe estar ajustado en ON. Con los ajustes de fábrica, está ajustado en ON (pág. 136).*

■ Acerca de las Pantallas Principales (PERFORM Play, PATCH Play y RHYTHM Play)

La pantalla muestra un gran variedad de información. De estos tipos diferentes de visualizaciones, las página principales que se muestren al seleccionar un Performance, un Patch o un Set de Percusión son las siguientes. El nombre de las diferentes páginas de visualización se muestra en la línea superior.

● Página PERFORM Play

Se muestra cuando pulsa [PERFORM].

FIGURA

Canal de Control del Performance
Grupo Performances Número Performance Nombre Performance
Parte On / Off Parte Actual Efectos On / Off
(Nombre del Patch)

● Página PATCH Play

Se muestra cuando pulsa [PATCH].

FIGURA

Canal MIDI de Recepción
Grupo Patches Número Patch Nombre Patch
Nombre Placa de expansión de Onda Efectos On / Off
Desplazamiento de Octava
Selección de la manera en que suena el Patch
(Polifónico / Monofónico)

● Página RHYTHM Play

Se muestra cuando pulsa [RHYTHM].

FIGURA

Canal MIDI de Recepción
Grupo Sets de Percusión Número Set de Percusión
Nombre Set de Percusión
Nombre del Instrumento de Percusión Efectos On / Off

Escuchar Sonidos Utilizando Sólo el JV-2080 (PREVISIÓN de FRASE)

Aunque no conecte un teclado MIDI ni un secuenciador al JV-2080, podrá escuchar los Patches utilizando la frase apropiada para cada tipo (categoría) de Patch seleccionado.

1. Seleccione el Patch deseado (pág. 17).

2. Pulse y mantenga pulsado el control de volumen (FRASE PREVIEW).

Una frase sonará conforme con los ajustes de la Categoría (página Common General [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General)).

** Al seleccionar un Performance, el Patch de la Parte para la cual Ud. está efectuando los ajustes (indicado en la parte inferior derecha de la página PERFORM Play) sonará. Al seleccionar un Set de Percusión, sonará una frase de percusión.*

** Es posible que los Patches procedentes del Grupo del USUARIO o de la placa de expansión de onda (serie SR-JV80 suministrada por separado) no suenen en la octava apropiada. En este caso, utilice [▲] o [▼] (la función Desplazamiento de Octava) para ajustar la octava apropiada.*

** Si la tesitura de la frase es más amplia que la de los Tones contenidos en el Patch (pág. 76), o si es más amplia que la de las Partes contenidas en el Performance (pág. 66), la porción de la frase que cae fuera de la tesitura no sonará.*

■ Seleccionar el Método Previsión (Frase / Acorde / Notas Individuales)

Puede seleccionar cualquiera de entre tres métodos para hacer sonar la previsión: "hacer sonar una frase", "hacer sonar un acorde" o "hacer sonar una nota individual".

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [F5] (Preview). Se muestra la página Preview.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

4. Ajuste el valor deseado girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC].

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play apropiada.

Modo Preview (Modo Previsión del Sonido)

PHASE: La frase preparada para el tipo de Patch (categoría) suena.
CHORD : Las notas especificadas por "Note 1 - 4" suenan simultáneamente.
SINGLE : Las notas especificadas por "Note 1 - 4" suenan individualmente.

<Key:Vel>
Note 1 - 4 (Previsión <Tecla:Velocidad> Set 1 - 4)

Especifique las cuatro notas (Do 1 - Sol 9) y el volumen (0 - 127) que sonarán cuando seleccione SINGLE o CHORD para el Modo Preview.

Si selecciona PHASE para el Modo Preview, estos ajustes no afectan al sonido.

Hacer Sonar el Patch una Octava más Alto (Bajo) ([▲] [▼])

Puede modificar fácilmente la afinación general del Patch.

1. Seleccione el Patch que desee utilizar. Se muestra la página PATCH Play (pág. 17).

2. Cada vez que pulse [▲], la afinación subirá una octava y cada vez que pulse [▼] , bajará una octava.

Puede efectuar un ajuste de hasta + / - 3 octavas.

FIGURA

** Este ajuste está relacionado con el ajuste Desplazamiento de Octava (página Common General [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General)) (pág. 72).*

Seleccionar la manera en que el Patch suena Polifónico / Monofónico

Puede seleccionar si el Patch hará sonar notas múltiples (Polifónico) o si sonará sólo la última nota interpretada (Monofónico).

1. Seleccione el Patch que desee utilizar. Se muestra la página PATCH Play (pág. 17).

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RX].

Cada vez que lo pulse, la visualización “Key Assign:” alternará entre POLY (polifónico) y SOLO (monofónico).

FIGURA

** Este ajuste está vinculado al ajuste “Key Assign” (asignación de tecla) (página Common Control [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F2] (Control) (pág. 73).*

Activar / Desactivar los Efectos [EFX] [CHORUS] [REVERB]

Las unidades de efectos incorporadas en la unidad (EFX, chorus, reverb) pueden ser activadas / desactivadas para el JV-2080 íntegro.

1. Pulse [EFX] [CHORUS] [REVERB] para activar la unidad de efectos (se ilumina el indicador) o desactivarla (se apaga el indicador).

Cuando estén activados, "EFX", "CHO" y "REV" se mostrarán, respectivamente, en la esquina superior derecha de la pantalla.

Cuando estén desactivados, se mostrarán en forma de letras de color gris.

FIGURA

Desactive estos ajustes cuando desee escuchar el sonido sin efectos mientras crea un sonido propio o si desea utilizar una unidad de efectos externa en vez de los efectos incorporados en la unidad.

Especificar la Estructura de los Efectos

El resultado proporcionado por los efectos depende, en gran parte, de la manera cómo se envía el sonido del efecto y del nivel de envío.
Las páginas siguientes explican el procedimiento para el ajuste de las diversas selecciones.

Patch (pág. 25)
Performance (pág. 28)
Set de Percusión (pág. 32)
Sistema GM (pág. 32)

■ Patch

Los Patches consisten en 1 - 4 Tones.
(Para obtener más detalles acerca de este tema, vea la página 70).
Un Patch puede utilizar un EFX.
El elemento más importante que determina la estructura de la unidad de efectos es el ajuste del parámetro "Output Assign" (Asignación de la Salida). Efectúe primero el ajuste de la "Asignación de la Salida".

Seleccione el ajuste del Output Assign más apropiado.

EFX : Seleccione este ajuste si desea utilizar reverb, chorus y EFX.
MIX : Seleccione este ajuste si desea utilizar reverb, chorus pero no EFX.
DIR 1, 2 : Seleccione este ajuste si desea utilizar una unidad de efectos externa y no las unidades de efectos del JV-2080.

Este manual proporciona explicaciones de los ítems de ajuste de cada "Output Assign". ("EFX" -> pág. 26, "MIX" -> pág. 27, "DIR 1, 2" -> pág. 27).
Existen ítems de ajuste de efectos que Ud. puede efectuar para cada Tone y ítems de ajuste que puede efectuar para el Patch íntegro.

** Si los ajustes de los Tipos de Estructura 1&2 y 3&4 (página Structure [PATCH] -> [F1] (Common) -> (Struct)) se ajustan en un valor que sea Type 2 -10, la salida de los Tones 1 y 2 se combina en el Tone 2 y la salida de los Tones 3 y 4 en el Tone 4. Esto significa que el ajuste del Tone1 sigue el ajuste del Tone 2 y el ajuste del Tone 3 sigue el ajuste del Tone 4 (pág. 74).*

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y vaya a la página PATCH Play (pág. 17).

2. Pulse [EFX] [CHORUS] [REVERB] para que se iluminen los indicadores.

3. Pulse [F6] (Effects).

4. Pulse [F1] (General). Se muestra la página General.

5. Utilice TONE SELECT [1] - [4] para seleccionar el Tone para el cual desee efectuar los ajustes.

El indicador parpadea y el número de Tone se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.

FIGURA

Parámetros de Tone Parámetros para cada Patch
Nombre del parámetro (cursor)

** Este procedimiento no es necesario si ajusta ítems que se aplican al Patch íntegro.*

6. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

7. Ajuste el valor deseado girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC].

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.
Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de patches, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Patch mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Patch modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

** Si desactiva [EFX], [CHORUS] o [REVERB], en la página General las unidades de efectos desactivadas están indicadas con un marco de líneas de puntos.*

** Una vez efectuado el paso 4, podrá pulsar [F6] (Palette) para ver los ajustes de todos los Tones juntos en una única visualización. Estos permite comparar los ajustes de cada Tone mientras los efectúa. Al pulsar otra vez [F6], se mostrará l página General. [F6] indica el número de Tone al cual Ud. volverá.*

FIGURA

● Cuando Output Assign es "EFX" (Patch)

Nivel de Envío Reverb Nivel de envío EFX chorus Nivel de Chorus
Nivel de Envío Chorus Nivel de Salida EFX
Nivel de Envío Mix / EFX Asignación Salida EFX Asignación Salida Chorus

FIGURA

Tipo EFX Nivel de la Reverb
Asignación Salida Nivel de Envío EFX Reverb

♦ **Ajustar ítems para cada Tone**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original.

EFX : El sonido se envía a la reverb, al chorus y al EFX. Seleccione este ajuste cuando desee utilizar la reverb, el chorus y los EFX.

Nivel de Envío de la Reverb
Especifica la profundidad de la Reverb.

Nivel de Envío del Chorus
Especifica la profundidad del chorus.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica la profundidad y el volumen de los EFX.

♦ **Ajustar ítems para el Patch Íntegro**

Tipo de EFX
Selecciona cualquiera de los 40 tipos de EFX.

** También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) para seleccionar ítems de la lista de tipos de EFX.*

** Los ajustes de parámetro de cada EFX se efectúan en la página EFX Param ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F2] (EFX Prm)) (pág. 33).*

Nivel de Envío del EFX Reverb
Especifica la profundidad de la reverb que se aplica al sonido enviado a los EFX.

Nivel de Envío del EFX Chorus
Especifica la profundidad del chorus que se aplica al sonido enviado a los EFX.

** Si el parámetro Output Assign está ajustado en "DIR 1" o en "DIR 2", no puede ajustar el Nivel de Envío del EFX reverb ni tampoco el Nivel de Envío del EFX chorus.*

Nivel de Salida EFX
Especifica el volumen del sonido enviado a los EFX.

Asignación de la Salida de los EFX
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al los EFX.
MIX: Sale del jack "MIX" OUTPUT.
DIR 1 : Sale del jack "DIRECT 1" OUTPUT.
DIR 2 : sale del jack "DIRECT 2" OUTPUT.

Nivel del Chorus
Especifica el volumen del sonido enviado al chorus.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Chorus [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Asignación de la Salida del Chorus
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al chorus.

MIX: Sale del jack "MIX" OUTPUT.
REV : Se envía a la reverb.
M + R : Se envía a la reverb y sale del jack "MIX" OUTPUT.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Output (página Chorus [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Nivel de la Reverb
Especifica el volumen del sonido enviado a la reverb.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Reverb [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F5] (Reverb)) (pág. 55).*

El destino de la salida del sonido que ha pasado por la reverb está fijada en el jack "MIX" OUTPUT.

● Cuando Output Assign es "MIX" (Patch)

FIGURA

Nivel del Chorus
Asignación de la Salida
Nivel de la Reverb
Asignación de la Salida del Chorus

♦ **Ajustar ítems para cada Tone**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original.

MIX : El sonido se envía a la reverb, al chorus y a los jacks "MIX" OUTPUT. Seleccione este ajuste cuando desea utilizar la reverb, y el chorus pero no los EFX.

Nivel de Envío de la Reverb
Especifica la profundidad de la Reverb.

Nivel de Envío del Chorus
Especifica la profundidad del chorus.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica el volumen.

♦ **Ajustar ítems para el Patch Íntegro**

Nivel del Chorus
Especifica el volumen del sonido enviado al chorus.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Chorus [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Asignación de la Salida del Chorus
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al chorus.

MIX : Sale del jack "MIX" OUTPUT.
REV : Se envía a la reverb.
M + R : Se envía a la reverb y sale del jack "MIX" OUTPUT.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Output (página Chorus [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Nivel de la Reverb
Especifica el volumen del sonido enviado a la reverb.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Reverb [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F5] (Reverb)) (pág. 55).*

El destino de la salida del sonido que ha pasado por la reverb está fijada en el jack "MIX" OUTPUT.

● Cuando Output Assign es "DIR 1, 2" (Patch)

FIGURA

Asignación de la Salida

♦ **Ajustar ítems para cada Tone**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original. Utilice DIR 1, 2 si desea utilizar unidades de efectos externos sin utilizar los efectos internos del JV-2080.

DIR 1 : Sale de los jacks "DIRECT 1" OUTPUT.
DIR 2 : Sale de los jacks "DIRECT 2" OUTPUT.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica el volumen.

■ Performance

Un Performance puede utilizar hasta tres EFX diferentes. El elemento más importante que determina la estructura de la unidad de efectos es el ajuste del parámetro "Output Assign" (Asignación de la Salida). Efectúe primero el ajuste de la "Asignación de la Salida". Seleccione el ajuste del Output Assign más apropiado, tal como se explica en la siguiente figura.

FIGURA

¿Utilizar los ajustes de los parámetros Asignación de la Salida y Nivel de Envío de cada Tone o de cada Instrumento de Percusión?		Si	Ajuste Asignación de la Salida PAT A - C (pág. 29)
No	¿Utilizar EFX?	Si	EFX A - C (pág. 29)
No	¿Utilizar la reverb o el chorus?	Si	MIX (pág. 31)
		No	DIR 1, 2 (pág. 31)

Este manual proporciona explicaciones de los ítems de ajuste de cada Asignación de la Salida. Los ajustes de Efecto consisten en ajustes efectuados para cada Parte y en ajustes efectuados para el Performance íntegro.

** Si utiliza EFX, primero ajuste la "Asignación de la Salida" y, a continuación, ajuste el parámetro("EFX A - C Source").*

1. Seleccione el Performance que desee utilizar y vaya a la página PERFORMANCE Play (pág. 17).

2. Pulse [EFX] [CHORUS] [REVERB] para que se iluminen los indicadores.

3. Pulse [F5] (Effects).

4. Pulse [F1] (General). Se muestra la página General.

Si se muestra la página EFX Information (Columna de **Información del EFX** pág. 30), pulse otra vez [F1] (General).

5. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte para la cual desee efectuar los ajustes.

Para seleccionar cualquiera de las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador [1--8 / 9-16], y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].

El indicador parpadea y el número de Parte se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.

FIGURA

Parámetros de Parte Parámetros para cada Performance
Nombre del parámetro (cursor)

** Este procedimiento no es necesario si ajusta ítems que se aplican al Performance íntegro.*

6. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

7. Ajuste el valor deseado girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC].

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de patches, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Performance mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes del Performance modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

** Si desactiva [EFX], [CHORUS] o [REVERB], en la página General las unidades de efectos desactivadas están indicadas con un marco de líneas de puntos.*

** Al obtener acceso a la página General, podrá pulsar [F6] (Palette) para ver a la vez los valores de ocho Partes (1 - 8 o 9 - 16) en una única visualización. Cada vez que pulse [F1], la visualización Part Palette alternará entre las Partes 1-8 y 9-16. Al pulsar otra vez [F6], se mostrará la página General. [F6] indica el número de Parte al cual Ud. volverá.*

FIGURA

● Cuando Output Assign es “EFX - A - C” o “PAT - A - C” (Performance)

Cuando utilice los EFX, primero deberá ajustar la Asignación de la salida y después el parámetro “EFX A - C Source”.

Nivel de Envío Reverb Nivel de envío EFX chorus Nivel de Chorus
Nivel de Envío Chorus Nivel de Salida EFX
Nivel de Envío Mix / EFX Asignación Salida EFX Asignación Salida Chorus
FIGURA
Tipo EFXFuente de EFX A - C Nivel de la Reverb
Asignación Salida Nivel de Envío EFX Reverb

♦ **Ajustar ítems para cada Parte**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original.

PAT - A - C : La salida queda ajustada según el ajuste de la Asignación de la Salida del Patch (para cada Tone) que está asignado a la Parte en cuestión. Por ejemplo, en el caso del Patch donde el Tone 1 está asignado al EFX y los Tones 2 - 4 a MIX, los EFX se aplican sólo al Tone 1 y no a los Tones 2 -4. Este ajuste es útil si asigna un Patch que utiliza los EFX.

EFX - A - C : El sonido se envía a la reverb, el chorus y los EFX. Los ajustes de la Asignación de la salida del Patch (para cada Tone) se ignoran.

Para “PAT - A” y “EFX - A” -> Fuente EFX - A
Para “PAT - B” y “EFX - B” -> Fuente EFX - B
Para “PAT - C” y “EFX - C” -> Fuente EFX - C
se selecciona automáticamente. Ajustando cada parámetro “EFX - A - C Source”, respectivamente, a un ajuste diferente, puede utilizar tres tipos de EFX. Claro está, los Patches asignados a las Partes seleccionadas por “EFX - A - C Source” deben utilizar diferentes selecciones de EFX.

Nivel de Envío de la Reverb
Especifica la profundidad de la Reverb.

Nivel de Envío del Chorus
Especifica la profundidad del chorus.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica la profundidad y el volumen de los EFX.

** Si la Asignación de la salida está ajustada en “PAT - A - C”, el Nivel de Envío de la Reverb, del Chorus y del Mix / EFX del Patch (para cada Tone) y de la Parte son válidos. Si desea que los diversos ajustes de nivel del Patch (de cada Parte) se reflejen tal como son, ajuste los diversos niveles de Parte a 127 (Arranque Rápido pág. 39). (Vea la Columna **La Página General para los Patches asignados a cada Parte** -> pág. 30). Con un ajuste de “EFX - A - C”, los diversos ajustes de nivel del Patch (para cada Tone) se ignoran.*

♦ **Ajustar ítems para el Performance Íntegro**

Fuente de los EFX - A - C
Selecciona qué ajustes de los EFX (Tipo de EFX, Nivel de Envío de la Reverb EFX, Nivel de Envío del Chorus EFX, Nivel de Salida EFX y Asignación de la Salida EFX) se utilizan. Esto significa que, si modifica el ajuste de la Fuente de los EFX A- C, los 5 ajustes EFX cambiarán simultáneamente.

Parte 1 - 9, 11 - 16:
Se utilizan los ajustes EFX del Patch Asignado a cada Parte.

PERFORM:
Se utilizan los ajustes EFX del Performance seleccionado. Puede especificar sólo un tipo de ajustes EFX para cada Performance.

Tipo de EFX
Selecciona cualquiera de los 40 tipos de EFX.

** También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) para seleccionar ítems de la lista de tipos de EFX.*

** Los ajustes de parámetro de cada EFX se efectúan en la página EFX Param ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F2] (EFX Prm)) (pág. 33).*

Nivel de Envío de la Reverb EFX
Especifica la profundidad de la reverb que se aplica al sonido enviado a los EFX.

Nivel de Envío del Chorus EFX
Especifica la profundidad del chorus que se aplica al sonido enviado a los EFX.

** Si el parámetro Output Assign está ajustado en "DIR 1" o en "DIR 2", no puede ajustar el Nivel de Envío del EFX reverb ni tampoco el Nivel de Envío del EFX chorus.*

Nivel de Salida EFX
Especifica el volumen del sonido enviado a los EFX.

Asignación de la Salida de los EFX
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al los EFX.

MIX : Sale del jack "MIX" OUTPUT.
DIR 1 : Sale del jack "DIRECT 1" OUTPUT.
DIR 2 : Sale del jack "DIRECT 2" OUTPUT.

** Si modifica los ajustes EFX (Tipo de EFX, Nivel de Envío de la Reverb EFX, Nivel de Envío del Chorus EFX, Nivel de Salida EFX y Asignación de la Salida EFX) y los guarda, vea la columna* ***Nota al modificar y guardar los ajustes EFX*** *(pág. 31).*

** Si ajusta la Fuente de los EFX A - C en un valor de Parte 1 - 9 o 11 -16, al colocar el cursor en un ajustes EFX, se mostrará el símbolo *. Esto indica que es un ítem de ajuste de Patch.*

Nivel del Chorus
Especifica el volumen del sonido enviado al chorus.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Chorus [PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Asignación de la Salida del Chorus
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al chorus.

MIX : Sale del jack "MIX" OUTPUT.
REV : Se envía a la reverb.
M + R : Se envía a la reverb y sale del jack "MIX" OUTPUT.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Output (página Chorus [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Nivel de la Reverb
Especifica el volumen del sonido enviado a la reverb.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Chorus [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 55).*

El destino de la salida del sonido que ha pasado por la reverb está fijada en el jack "MIX" OUTPUT.

Página EFX Information

La página EFX Information [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F1] (General)) muestra simultáneamente los ajustes de los tres EFX (Fuente EFX A - C y Tipo de EFX) y la Asignación de la Salida (parte actual), y también permite modificar los ajustes. Estos ajustes están vinculados a los ajustes de la página General.

FIGURA

Nota al ajustar la Asignación de la Salida en "PAT A - C"

Si la Asignación de la salida está ajustada en "PAT A - C", la pantalla mostrará siempre el Tipo de EFX. No obstante, si el Patch (para cada Tone) que está asignado a la Parte en cuestión, no utiliza EFX (es decir, si la Asignación de la Salida dispone de otro ajuste), tenga en cuenta que los EFX no se aplican. Sugerimos que utilice "PAT A - C" si asigna un Patch que utiliza EFX (pág. 29).

La Página General para los Patches asignados a cada Parte

1. Mantenga pulsado [PERFORM] y pulse [PATCH].

Se muestra la página Play que corresponde al Patch asignado a la Parte.

FIGURA

Número de ParteCanal MIDI de recepción

2. Utilice [◁] [▷] para seleccionar una Parte y, a continuación, pulse [F6] (Effects) -> [F1] (General).

Se muestra la página General para el Patch asignado a la Parte seleccionada.

Se muestran los ajustes de la Asignación de la Salida, el Nivel de Envío de la Reverb, el Nivel de Envío del Chorus, el Nivel de Envío del MIX / EFX y los otros ítems indican los ajustes de Performance.

FIGURA

Parámetros de Tone Parámetros para cada Performance

Si desea modificar los ajustes de cada Tone y guardarlos, debe guardar el Patch que está asignado a la Parte en cuestión y, a continuación, guardar el Performance (pág. 57).

Nota al modificar y guardar los ajustes EFX
Cuando la Fuente de los EFX A - C dispone del ajuste de 1 - 9 o de 11 - 16, al modificar el ajuste del EFX, también modificará los ajustes del Patch asignado a la Parte especificada por la Fuente del los EFX A - C. Esto significa que, una vez guardado el Patch, deberá guardar el Performance. (Vea **Si ha modificado los ajustes del Patch asignado a la Parte del Performance** pág. 57).

● Cuando Output Assign es "MIX" (Performance)

FIGURA

Nivel del Chorus
Asignación de la Salida
Nivel de la Reverb
Asignación de la Salida del Chorus

♦ **Ajustar ítems para cada Parte**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original.

MIX : El sonido se envía a la reverb, al chorus y a los jacks "MIX" OUTPUT. Seleccione este ajuste cuando desee utilizar la reverb y el chorus pero no los EFX.

Nivel de Envío de la Reverb
Especifica la profundidad de la Reverb.

Nivel de Envío del Chorus
Especifica la profundidad del chorus.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica el volumen.

♦ **Ajustar ítems para el Performance Íntegro**

Nivel del Chorus
Especifica el volumen del sonido enviado al chorus.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Chorus [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Asignación de la Salida del Chorus
Especifica la manera como sale el sonido que se envía al chorus.

MIX: Sale del jack "MIX" OUTPUT.
REV : Se envía a la reverb.
M + R : Se envía a la reverb y sale del jack "MIX" OUTPUT.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Output (página Chorus [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus)) (pág. 54).*

Nivel de la Reverb
Especifica el volumen del sonido enviado a la reverb.

** Este ajuste está vinculado al parámetro Level (página Reverb [PERFORM] -> [F6] (Effects) -> [F5] (Reverb)) (pág. 55).*

El destino de la salida del sonido que ha pasado por la reverb está fijado en el jack "MIX" OUTPUT.

● Cuando Output Assign es "DIR 1, 2" (Patch)

FIGURA

Asignación de la Salida

♦ **Ajustar ítems para cada Parte**

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original. Utilice DIR 1, 2 si desea utilizar unidades de efectos externas sin utilizar los efectos internos del JV-2080.

DIR 1 :Sale de los jacks "DIRECT 1" OUTPUT.
DIR 2 : Sale de los jacks "DIRECT 2" OUTPUT.

Nivel de Envío Mix / EFX
Especifica el volumen.

■ Set de Percusión

El Set de Percusión seleccionado pulsando [RHYTHM] se asigna a la Parte 10 del Performance que ha sido cargado en el área provisional. (Vea **Organización Interna** pág. 18). Esto significa que la estructura del procesador de efectos del Set de Percusión está vinculada con los ajustes de Performance contenidos en el área provisional.
No obstante, puede ajustar los siguientes ítems para cada tecla (instrumento de percusión).

FIGURA

Parámetros para cada Tecla Parámetros para cada Performance

Asignación de la Salida
Especifica el destino de la salida del sonido original.

EFX : Se envía a la reverb, al chorus y a los EFX
MIX : Se envía a la reverb, al chorus y a los jacks "MIX" OUTPUT.
DIR 1 : Sale de los jacks "DIRECT 1" OUTPUT.
DIR 2 : Sale de los jacks "DIRECT 2" OUTPUT.

Nivel de Envío de la Reverb
Especifica la profundidad de la Reverb.

Nivel de Envío del Chorus
Especifica la profundidad del chorus.

** Si la Asignación de la Salida está ajustada en "DIR 1 o en "DIR 2", no es posible ajustar el Nivel de Envío de la Reverb ni el Nivel de Envío del Chorus.*

Nivel de Envío del MIX / EFX
Ajusta el volumen.

Este procedimiento es esencialmente el mismo que se utiliza para ajustar un Patch. Vea la página 25. No obstante, tenga en cuenta que los siguientes puntos son diferentes.

- En el paso 1, pulse [RHYTHM] para obtener acceso a la página Rhythm Play.
- En el paso 5, utilice [E] - [H] para seleccionar el instrumento de percusión (la tecla) para la cual desee efectuar el ajuste.

[E] : Selecciona la tecla localizada una octava más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[F] : Selecciona la tecla localizada un semitono más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[G] : Selecciona la tecla localizada un semitono más agudo que la tecla seleccionada actualmente.
[H] : Selecciona la tecla localizada una octava más aguda que la tecla seleccionada actualmente.

Alternativamente, puede pulsar una tecla del teclado MIDI conectado a la unidad para especificar el instrumento de percusión (la tecla) deseado. En este caso, debe ajustar el parámetro Edición de Tecla de Percusión (página de Ajuste [SYSTEM] -> [F1] (Setup)) en PNL & MIDI. En los ajustes de fábrica está ajustado en PNL 7 MIDI (Pág. 90).

■ Sistema GM

El modo Sistema GM puede utilizar sólo un EFX.
Los ajustes de Efecto están divididos en ítems de ajuste para cada Parte y ítems para el Sistema GM íntegro.
El procedimiento es esencialmente el mismo utilizado para ajustar un Performance. Vea la página 28.
No obstante, tenga en cuenta que los siguientes puntos son diferentes.

- En el paso 1, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para obtener acceso a la Página GM Play.
- Las posibles selecciones para la Asignación de la Salida son: "EFX", "PAT", "MIX", "DIR 1" y "DIR 2".
- No existe la página EFX Information
- No es posible guardar los ajustes del Sistema GM.

Modificar los Ajustes de los 40 Tipos de EFX

Existen 40 tipos diferentes de EFX. Puede modificar los ajustes para cada tipo de EFX.

1. Desde las diversas páginas Play, utilice los siguientes procedimientos para obtener acceso a la página EFX Param.

Para Performances o el Sistema GM
[F5] (Effects) -> [F2] (EFX Param)

Para Patches o Sets de Percusión
[F6] (Effects) -> [F2] (EFX Param)

FIGURA

Con un Performance puede efectuar ajustes para tres EFX. Pulse varias veces [F2] (EFX Param) para obtener acceso a la página EFX - A Param a la página EFX - B Param a la página EFX - C Param.

** Si ajusta la Fuente de los EFX A - C en un valor de Parte 1 - 9 o 11 -16, al colocar el cursor en un ajuste EFX, se mostrará el símbolo *. Esto indica que es un ítem de ajuste de Patch.*

2. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

3. Ajuste el valor deseado girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC].

** Si comete un error en los ajustes y pulse [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

** Los parámetros Tipos de EFX marcados por el símbolo "#" pueden ser modificados a tiempo real utilizando un controlador MIDI. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea la página 104.*

En las páginas siguientes explicamos los parámetros de cada Tipo de EFX.

VEA LA LISTA DEL MANUAL EN INGLES

1: STEREO-EQ (Ecualizador Estereofónico)

Es un ecualizador estereofónico que permite ajustar el timbre utilizando los controles de la gama de graves, dos gamas de medios y la gama de agudos.

FIGURA

Low Freq (Frecuencias Graves)
Selecciona la frecuencia de la gama de graves (200 Hz/400 Hz.)

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves.

P1 Freq (Frecuencia de Pico 1)
Especifica la frecuencia central del área donde se realzan o se cortan las frecuencias.

P1 Gain (Ganancia del Pico 1)
Ajusta la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 1 y por los ajustes del P1 Q.
Los ajustes positivos (+) realzan el área especificada por los parámetros Frecuencia del P 1 Freq y P 1 Q.

P1 Q (Pico 1 Q)
Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 1. Los valores más altos hacen que el área afectada por la Ganancia P 1 sea más estrecha.

High Freq (Frecuencias Agudas)
Selecciona la frecuencia a la cual se ajusta la gama de agudos (4000 Hz/8000 Hz.)

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas (la cantidad de realce o de corte). Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos

P2 Freq (Frecuencia de Pico 2)
Especifica la frecuencia central del área donde se realzan o se cortan las frecuencias.

P2 Gain (Ganancia del Pico 2)
Ajusta la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 2 y por los ajustes del P2 Q. Los valores positivos (+) realzan el área especificada por P2 Freq y P2 Q.

P2 Q (Pico 2 Q)
Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 2. Los valores más altos hacen que el área afectada por la Ganancia P2 sea más estrecha.

Level (Nivel de Salida)#
Ajusta el nivel de la salida.

2: OVERDRIVE

Este efecto crea una saturación similar a la producida por los amplificadores de válvulas.

FIGURA

Drive #
Ajusta la cantidad de saturación. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de saturación aplicada.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)
Selecciona un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: un amplificador pequeño
BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado
2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble
3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Pan (Panorama de la Salida)#
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la salida. Pude utilizar el Nivel de la Salida para equilibrar el sonido sin saturación con el sonido con saturación

3: DISTORSION

Este efecto produce una distorsión más intensa que Overdrive.

FIGURA

Drive #
Ajusta la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)
Selecciona un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador pequeño
BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado
2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble
3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Pan (Panorama de la Salida)#
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la salida. Puede utilizar el Nivel de la Salida para equilibrar el sonido sin saturación con el sonido con saturación

4: PHASER

Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y, así, produce una modulación que crea espaciosidad y profundidad.

FIGURA

Manual #
Ajusta la frecuencia central desde la cual se modula el sonido.

Rate (Frecuencia del Phaser)#
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del Phaser)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Resonance
Especifica la cantidad de regeneración que se aplica al phaser. Los ajustes más altos proporcionan un sonido con más carácter.

Mix (Nivel de Mezcla)
Ajusta la proporción de la combinación del sonido de phaser y del original.

Pan (Panorama de la Salida)
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la salida.

5: SPECTRUM

Spectrum es un tipo de filtro que modifica las características tímbricas del sonido, aumentando o disminuyendo el nivel de frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador pero dispone de 8 puntos de frecuencias fijas de forma que proporciona mayor carácter al sonido.

FIGURA

Band 1 (ganancia de la Banda 1)
Ajusta el nivel de la frecuencia 250Hz.

Band 2 (ganancia de la Banda 2)
Ajusta el nivel de la frecuencia 500Hz.

Band 3 (ganancia de la Banda 3)
Ajusta el nivel de la frecuencia 1kHz.

Band 4 (ganancia de la Banda 4)
Ajusta el nivel de la frecuencia 1250Hz.

Band 5 (ganancia de la Banda 5)
Ajusta el nivel de la frecuencia 2000Hz.

Band 6 (ganancia de la Banda 6)
Ajusta el nivel de la frecuencia 3150Hz.

Band 7 (ganancia de la Banda 7)
Ajusta el nivel de la frecuencia 4000Hz.

Band 8 (ganancia de la Banda 8)
Ajusta el nivel de la frecuencia 8000Hz.

Q
Ajusta simultáneamente la anchura para todas las bandas de frecuencias que Ud. modifica.

Pan (Panorama de la Salida) #
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida) #
Ajusta el nivel de la salida.

6: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura de los armónicos de las frecuencias agudas y proporciona así un sonido brillante y con más definición.

FIGURA

Sens (Sensibilidad) #
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix (nivel de Mezcla) #
Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la salida.

7: AUTO-WAH

El Auto-Wah controla cíclicamente el filtro y crea así el efecto de "Wah" (modulación cíclica del timbre).

FIGURA

Filter Type
Selecciona el tipo de filtro.

LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias.

BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias.

Sens (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.

Manual #
Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.

Peak
Ajusta la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Los ajustes más bajos hacen que se aplique el efecto a un área amplia cerca de la frecuencia central. Los ajustes más altos hacen que se aplique el efecto a una gama más estrecha.

Rate (Frecuencia del LFO) #
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del LFO)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la salida.

8: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de la gama de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico.

FIGURA

Low Slow Rate (velocidad lenta de las frecuencias Graves)
Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias graves.

Low Fast Rate (velocidad rápida de las frecuencias Graves)
Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias graves.

Low Acceleration (aceleración de las frecuencias Graves)
Ajusta el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Cuanto más bajo sea el valor, más tiempo requerirá para alcanzar la velocidad especificada.

Low Level (nivel de las frecuencias Graves)
Ajusta el nivel de volumen para el rotor de frecuencias graves.

Speed #
Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas.

SLOW:Reduce la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow).

FAST: Aumenta la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast).

** Para obtener el procedimiento para utilizar un interruptor de pie con el objeto de modificar la velocidad de la rotación, vea la página 105.*

Hi Slow Rate (velocidad lenta de las frecuencias Agudas)
Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias agudas.

Hi Fast Rate (velocidad rápida de las frecuencias Agudas)
Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias agudas.

Hi Acceleration Rate (aceleración de las frecuencias Agudas)
Ajusta el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias agudas requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Cuanto más bajo sea el valor, más tiempo requerirá para alcanzar la velocidad especificada..

Hi Level (nivel de las frecuencias Agudas)
Ajusta el nivel de volumen para el rotor de frecuencias agudas.

Separation
Ajusta la dispersión espacial del sonido.

Level (Nivel de la Salida)#
Ajusta el nivel de la salida.

9: COMPRESSOR

El Compresor corta los niveles altos y realza los niveles bajos y así hace que todas las frecuencias tengan el mismo nivel de volumen.

FIGURA

Attack (Tiempo del Ataque)
Ajusta el tiempo de ataque del sonido.

Sustain
Ajusta el intervalo de tiempo durante el que se realzan los sonidos de nivel bajo hasta que alcanzan un nivel de volumen constante.

Post Gain
Ajusta la ganancia de la entrada.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Pan (Panorama de la Salida)#
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)#
Ajusta el nivel de la salida.

10: LIMITER

El Limitador comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión del sonido.

FIGURA

Threshold (nivel del Umbral)
Ajusta el nivel de volumen en el que empieza la compresión.

Ratio (la proporción de Compresión)
Ajusta la proporción de la compresión.

Release (Tiempo de Desvanecimiento)
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae por debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.

Post Gain
Ajusta la ganancia de la entrada.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Pan (Panorama de la Salida)#
Ajusta la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)#
Ajusta el nivel de la salida.

11: HEXA-CHORUS

El Hexa-Chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para añadir espaciosidad y profundidad al sonido.

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate (Frecuencia del Chorus)#
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth
Ajusta la profundidad de la modulación.

Pre Delay Deviation (Divergencia del Pre Delay)
El Pre-Delay determina el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. La Divergencia del Pre-delay ajusta la diferencia entre los Pre-delays de cada sonido de chorus. Cuanto mayor sea el ajuste, más separados serán los diversos sonidos de chorus.

Depth Deviation (Profundidad de la Divergencia)
Ajusta la diferencia de la modulación de cada sonido de chorus.

Pan Deviation (Panorama de la Divergencia)
Ajusta la diferencia entre la posición estereofónica de cada sonido de chorus. Con un ajuste a 0, todos los sonidos de chorus están en la posición central. Con un ajuste a 20, cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de treinta grados en relación con el punto central.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)
Ajusta el nivel de la salida.

12: TREMOLO-CHORUS

Tremolo Chorus es un efecto de chorus combinado con Tremolo (modulación cíclica del nivel de volumen).

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Chorus Rate (Frecuencia del Chorus)
Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Tremolo Phase (Fase del Tremolo)
Ajusta la anchura del efecto de tremolo.

Tremolo Rate (Frecuencia del Tremolo) #
Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de Tremolo.

Tremolo Separation (Separación del Tremolo)
Ajusta la anchura del efecto de tremolo.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del tremolo - chorus.

Level (Nivel de la salida)
Ajusta el nivel de la salida.

13: SPACE-D

Space-D es un chorus múltiple que aplica al sonido una modulación de dos fases en estéreo. Proporciona un efecto de modulación sin aparente desafinación y, por lo tanto, produce un efecto de chorus transparente.

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate (Frecuencia del Chorus) #
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del Chorus)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Phase
Ajusta la espaciosidad del sonido.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del chorus.

Level (Nivel de la Salida)#
Ajusta el nivel de la salida.

14: STEREO-CHORUS

Es un chorus estereofónico. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus.

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate (Frecuencia del Chorus) #
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del Chorus)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Phase
Ajusta la espaciosidad del sonido.

Filter Type
Selecciona el tipo de filtro.
OFF: No se utiliza el filtro.
LPF: Corta la gama de frecuencias más alta que la fre cuencia de corte.
BPF: Corta la gama de frecuencias más baja que la fre cuencia de corte.

Cutoff Freq (Frecuencia de Corte)
Ajusta la frecuencia en la cual se empieza a cortar frecuencias.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del chorus.

Level (Nivel de Salida)
Especifica el volumen de salida.

15: STEREO-FLANGER

Éste es un flanger estereofónico. (El LFO dispone de la misma fase para ambos canales.) Produce una resonancia metálica que sube y baja y produce un sonido parecido al de un reactor aterrizando o despegando. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de flanger.

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate (Frecuencia del LFO) #
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del LFO)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Feedback (Nivel de la Regeneración) #
Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se devuelve a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase. Los ajustes más altos producen un sonido más distintivo.

Phase
Ajusta la espaciosidad del sonido.

Filter Type
Selecciona el tipo de filtro.
OFF: No se utiliza ningún filtro
LPF: Corta la gama de frecuencias más alta que la fre cuencia de corte.
BPF: Corta la gama de frecuencias más baja que la fre cuencia de corte.

Cutoff Freq (Frecuencia de Corte)
Ajusta la frecuencia en la cual se empieza a cortar frecuencias.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY1000:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del flanger.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el nivel de salida.

16: STEP-FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos. También puede especificar la velocidad a la que se desplaza la afinación en términos de valores de nota de un tempo específico.

FIGURA

Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate (Frecuencia del LFO)
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del LFO)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Feedback (Nivel de la Regeneración) #
Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se devuelve a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase. Los ajustes más altos producen un sonido más distintivo.

Phase
Ajusta la espaciosidad del sonido.

Step Rate #
Especifica la frecuencia del cambio en la afinación.

** Puede especificar el parámetro Step Rate como duración de nota en un tempo específico. En este caso, especificará el valor como símbolo de valor de nota. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Sincronizar los cambios en los EFX con el Reloj MIDI (Tempo) pág. 114.*

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del flanger.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

17: STEREO DELAY

Éste es un delay estereofónico.

Cuando el Modo de Regeneración es NORMAL:

FIGURA

Cuando el Modo de Regeneración es CROSS:

FIGURA

Delay Left (tiempo de Delay izquierdo)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierdo.

Delay Right (tiempo de Delay derecho)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecho.

Phase Left
Selecciona la fase del sonido del delay izquierdo.
NORMAL: No se cambia la fase.
INVERT: Se invierte la fase.

Phase Right
Selecciona la fase del sonido del delay derecho.
NORMAL: No se cambia la fase.
INVERT: Se invierte la fase.

Feedback #
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Feedback Mode
Selecciona la manera de devolver al efecto el sonido procesado

NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierdo a la entrada del delay izquierdo, y el del derecho, a la entrada del delay derecho.
CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierdo a la entrada del delay derecho, y el sonido de delay derecho, a la del delay izquierdo.

HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del delay.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

18: MODULATION-DELAY

Este efecto añade modulación al sonido de delay y produce así un efecto similar al efecto de flanger.

Cuando el Modo de Regeneración es NORMAL:

FIGURA

Cuando el Modo de Regeneración es CROSS:

FIGURA

Delay Left (tiempo de Delay izquierdo)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierdo.

Delay Right (tiempo de Delay derecho)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecho.

Feedback
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Feedback Mode
Selecciona la manera como se devuelve al efecto el sonido procesado
NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierdo a la entrada del delay izquierdo y, el de la derecho, a la entrada del delay derecho.
CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierdo a la entrada del delay derecho y, el sonido de delay derecho, a la del delay izquierdo.

Rate (Frecuencia de la Modulación) #
Ajusta la velocidad de la modulación.

Profundidad (Profundidad de la Modulación)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Phase
Ajusta la espaciosidad del sonido.

HF Damp
Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain (Ganancia de Graves)
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain (Ganancia de Agudos)
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del modulación - delay.

Level (Nivel de Salida)
Especifica el volumen de salida.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

El Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay: centro, izquierda y derecha. Puede especificar el tiempo de delay del centro en forma de un valor de nota a un tempo específico.

FIGURA

Delay Center (tiempo de Delay del Centro)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición central.

Delay Left (tiempo de Delay izquierdo)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición izquierda.

Delay R (tiempo de Delay derecho)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición derecha.

** Puede especificar los parámetros Delay Center, Delay Left y Delay Right como duración de nota en un tempo específico. En este caso, especificará el valor como símbolo de valor de nota. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Sincronizar los cambios en los EFX con el Reloj MIDI (Tempo)" pág. 114.*

Center Level
Ajusta el nivel del sonido del delay en la posición central.

Left Level
Ajusta el nivel del sonido del delay en la posición izquierda.

Right Level
Ajusta el nivel de volumen del sonido del delay en la posición derecha.

Feedback #
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del delay.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

El Quadruple Tap Delay produce cuatro sonidos de delay. Puede especificar cada uno de los tiempos de delay en forma de valor de nota a un tempo específico.

FIGURA

La distribución del panorama de los sonidos de delay es la siguiente

FIGURA

Delay 1 (tiempo de Delay 1)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 1.

Delay 2 (tiempo de Delay 2)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 2.

Delay 3 (tiempo de Delay 3)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 3.

Delay 4 (tiempo de Delay 4)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 4.

** Puede especificar los parámetros Delay 1, Delay 2 Delay 3 y Delay 4 como duración de nota en un tempo específico. En este caso, especificará el valor como símbolo de valor de nota. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Sincronizar los cambios en los EFX con el Reloj MIDI (Tempo)" pág. 114.*

Feedback #
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level 1
Ajusta el nivel del sonido del delay 1.

Level 2
Ajusta el nivel del sonido del delay 2.

Level 3
Ajusta el nivel del sonido del delay 3.

Level 4
Ajusta el nivel del sonido del delay 4.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del delay.

Level (Nivel de la salida)
Ajuste el nivel de la salida.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Este efecto le permite utilizar el controlador MIDI especificado en la página EFX Control para controlar el tiempo de delay y la afinación a tiempo real. Al alargar el tiempo de delay, la afinación será más grave y, al recortar el tiempo de delay, más aguda. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea “Modificar los Ajustes EFX” página 104.

FIGURA

Delay (tiempo de Delay) #
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido de delay.

Acceleration
Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo durante el cual el Tiempo de Delay cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La frecuencia de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente a la frecuencia de cambio de la afinación.

Feedback #
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Pan (Panorama de la Salida)
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Low Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

High Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del delay.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER

Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 fases contiene dos pitch shifters y permite añadir al sonido original dos sonidos de afinación desplazada.

FIGURA

Coarse A (afinación General A) #
Ajusta la afinación del Pitch Shift A por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine A (afinación Precisa A)
Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift A por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Pan A (el panorama de la Salida A)
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Delay A (Tiempo del Pre- DelayA)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift A.

Level Balance (Nivel del Balance)
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido del Pitch Shift A y el del Pitch Shift B. Con un ajuste de A100:0B, sale sólo el sonido del Pitch Shift A y con un ajuste de A0:100B, sólo el sonido del Pitch Shift B.

Mode (modo Pitch Shifter)
Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Coarse B (Afinación General B) #2
Ajusta la afinación del Pitch Shift B por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine B (Afinación Precisa B) #2
Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift B por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Pan B (Panorama de la Salida B)
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Delay B (Tiempo del Pre- Delay B)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift B.

Balance (Nivel de Balance del Efecto)
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de D100:0W, sale sólo el sonido original y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido del Pitch Shift .

Level (Nivel de la salida)
Ajusta el nivel de la salida.

23: FEEDBACK-PITCH-SHIFTER (pitch shift con Regeneración)

Este pitch shifter permite regenerar el sonido de pitch shift.

FIGURA

Coarse (afinación General) # 1
Ajusta la afinación del Pitch Shift por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine (afinación Precisa A) #1
Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift por pasos de 2 cents (1 cent = 1/100 de un semitono).

Pan (panorama de la Salida)
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift.

Mode (modo Pitch Shifter)
Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Feedback #
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Low Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido del delay.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

24: REVERB

El efecto de reverb añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.

FIGURA

Type (El Tipo de Reverb)
Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.
ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.
STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones.
STAGE 2: Una Reverb con primeras reflexiones pronunciadas.
HALL1: Una Reverb transparente.
HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift

Time (tiempo de Reverb) #
Ajusta la duración de la reverberación.

HF Damp
Se cortan las frecuencias del sonido de la reverb que son más altas que la frecuencia que se ajusta aquí. Cuanto más baja está ajustada la frecuencia, más cantidad de frecuencias altas se cortarán proporcionando una reverberación más suave y oscura. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido de la reverb.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

25: GATE-REVERB

Gate Reverb es un tipo de reverb especial con la que se corta el sonido de la reverb antes de que llegue a su duración natural.

FIGURA

Type (tipo de Reverb)
Seleccione el tipo de reverb que desee.

NORMAL: una reverb con puerta convencional.
REVERSE: una reverb invertida.
SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de derecha a izquierda.
SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de izquierda a derecha.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Reverb.

Gate Time (tiempo de Reverb)
Ajusta la duración del intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza a sonar la reverb y el momento en que deja de sonar.

Low Gain
Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de graves**.**

HighGain
Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Los ajustes positivos (+) realzan la gama de agudos.

Balance (Nivel de Balance del Efecto) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado. Con un ajuste de DRY100:0WET, escuchará sólo el sonido original y con un ajuste de DRY0:100WET, sólo el sonido de la reverb.

Level (Nivel de la Salida)
Especifica el volumen de la salida.

26: OVERDRIVE->CHORUS

Este efecto conecta en serie el overdrive y el Chorus.

FIGURA

OD Drive
Ajusta la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (panorama del Overdrive) #
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay del Chorus)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate
Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Balance (Equilibrio del Chorus) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

27: OVERDRIVE->FLANGER

Este efecto conecta en serie el overdrive y el flanger.

FIGURA

OD Drive
Ajusta la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (el panorama del Overdrive) #
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

FLNG Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay) #
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

FLNG Rate (Frecuencia del Flanger)
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Depth (Profundidad del Flanger)
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Feedback (nivel de la Regeneración)
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devuelven el sonido a la entrada con la fase original. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

FLNG Balance (Equilibrio del Flanger) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

28: OVERDRIVE->DELAY

Este efecto conecta en serie el overdrive y el delay.

FIGURA

OD Drive
Ajusta la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (panorama del Overdrive) #
Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Delay Time (Tiempo de Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Delay HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

29: DISTORTION->CHORUS

Este efecto conecta en serie la distorsión y el chorus. Los parámetros son, esencialmente, los mismos que los del "26: OVERDRIVE->CHORUS." con la excepción de los dos siguientes.

OD Drive ->	DIST Drive (Especifica la cantidad de distorsión.
OD Pan ->	DIST Pan (Especifica la posición estereofónica de sonido distorsionado).

FIGURA

30: DISTORTION->FLANGER

Este efecto conecta en serie la distorsión y el flanger. Los parámetros son los mismos que los del "27: OVERDRIVE->FLANGER." con la excepción de los dos siguientes.

OD Drive ->	DIST Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)
OD Pan ->	DIST Pan (Especifica la posición estereofónica del sonido distorsionado).

FIGURA

31: DISTORTION->DELAY

Este efecto conecta en serie la distorsión y el delay. Los parámetros son los mismos que los del "28: OVERDRIVE->DELAY." con la excepción de los dos siguientes.

OD Drive -> DIST Drive (Especifica la cantidad de distorsión.

OD Pan -> DIST Pan (Especifica la posición estereofónica de sonido distorsionado).

FIGURA

32: ENHANCER->CHORUS

Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.

FIGURA

Enhancer Sens (Sensibilidad del Enhancer) #
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Nivel de Mezcla del Enhancer)
Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al chorus y el del sonido de enhancer que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al chorus.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

33: ENHANCER->FLANGER

Este efecto conecta en serie el enhancer y el flanger.

FIGURA

Enhancer Sens (Sensibilidad del Enhancer) #
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (nivel de Mezcla del Enhancer)
Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

FLNG Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay) #
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

FLNG Rate (Frecuencia del Flanger)
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Depth (Profundidad del Flanger)
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Feedback (nivel de la Regeneración)
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devuelven el sonido a la entrada con la fase original. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

FLNG Balance (Equilibrio del Flanger) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

34: ENHANCER->DELAY

Este efecto conecta en serie el enhancer y el delay.

FIGURA

Enhancer Sens (Sensibilidad del Enhancer) #
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (nivel de Mezcla del Enhancer)
Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Delay Time (Tiempo de Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Delay HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al delay y el del sonido de enhancer que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

35: CHORUS->DELAY

Este efecto conecta en serie el chorus y el delay.

FIGURA

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate (la frecuencia del Chorus)
Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Chorus Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido original. Con un ajuste de "D0:100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

Delay Time
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback
Ajusta la cantidad (%) del sonido de delay que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devuelven el sonido a la entrada con la fase original. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Delay HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al delay y el del sonido de chorus que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0:100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)
Ajuste el nivel de la Salida.

36: FLANGER->DELAY

Este efecto conecta en serie el flanger y el delay.

FIGURA

FLNG Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay) #
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

FLNG Rate (Frecuencia del Flanger)
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Depth (Profundidad del Flanger)
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Feedback (nivel de la Regeneración)
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devuelven el sonido a la entrada con la fase original. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

FLNG Balance (Equilibrio del Flanger) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Delay Time (Tiempo de Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Delay HF Damp
Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al delay y el del sonido de enhancer que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)
Ajusta el nivel de la Salida.

37: CHORUS->FLANGER

Este efecto conecta en serie el chorus y el flanger.

FIGURA

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate (la frecuencia del Chorus)
Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Chorus Balance #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido original. Con un ajuste de "D0:100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

FLNG Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay) #
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

FLNG Rate (Frecuencia del Flanger)
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Depth (Profundidad del Flanger)
Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

FLNG Feedback (nivel de la Regeneración)
Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) devuelven el sonido a la entrada con la fase original. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

FLNG Balance (Balance del Flanger) #
Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al flanger y el del sonido de chorus que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100:0W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al flanger.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de Salida.

38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el delay. Los parámetros son, esencialmente, iguales que los del "35: CHORUS->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

FIGURA

39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el flanger y el delay. Los parámetros son, esencialmente, iguales que los del "36: FLANGER->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

FIGURA

40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el flanger. Los parámetros son, esencialmente, iguales que los del "37: CHORUS->FLANGER." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger.

FIGURA

Modificar los Ajustes del Chorus

Así puede ajustar la manera en que el chorus suena y como se envía. Puede efectuar ajustes para cada Performance, cada Patch y para el Sistema GM.

** Los Sets de Percusión utilizan los ajustes del Performance que se encuentra en el área provisional. (Vea **Organización Interna** pág. 18).*

1. Desde las diversas página Play, pulse los botones, tal como se explica en el siguiente procedimiento, para obtener acceso a la página Chorus.

Performance o Sistema GM
[F5] (Effects) -> [F4] (Chorus)

Patch o Set de Percusión
[F6] (Effects) -> [F4] (Chorus)

FIGURA

2. Utilice [▼] [▲] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

3. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor deseado.

** Si comete un error, pulse [UNDO] y el ajuste volverá a recuperar el valor que tenía cuando Ud. desplazó el cursor al ítem en cuestión.*

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Play que utilizó como punto de partida.

Level (Nivel de Chorus)
Especifica el volumen del sonido que pasa por el chorus.

** Este ajuste está vinculado al ajuste del parámetro Nivel de Chorus (Página General) (pág. 26, 27, 30, 31).*

Rate (Frecuencia del Chorus)
Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Profundidad del Chorus)
Ajusta la profundidad de la modulación.

Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más espacioso.

Feedback (nivel de la Regeneración del Chorus)
Especifica la cantidad de sonido que ha pasado por el chorus que se devuelve a la entrada del chorus. Los ajustes más altos producen un sonido con un efecto de chorus más complejo.

Output (Asignación de la salida del Chorus)
Especifica la manera en que se envía el chorus.

MIX	: Sale de los jacks MIX OUTPUT.
REVERB	: Se envía a la reverb.
MIX + REVERB	: Se envía a la reverb y sale de los jacks "MIX" OUTPUT.

** Este ajuste está vinculado al ajuste del parámetro Asignación de la Salida del Chorus (Página General) (pág. 27, 30, 31).*

Modificar los ajustes de la Reverb

Puede especificar el tipo de reverb o delay y el tiempo de la reverb de la manera siguiente. Puede efectuar ajustes para cada Performance, cada Patch y para el Sistema GM.

** Los Sets de Percusión utilizan los ajustes del Performance que se encuentra en el área provisional. (Vea **Organización Interna** pág. 18).*

1. Desde las diversas página Play, pulse los botones, tal como se explica en el procedimiento siguiente para obtener acceso a la página Reverb.

Performance o Sistema GM
[F5] (Effects) -> [F5] (Reverb)

Patch o Set de Percusión
[F6] (Effects) -> [F5] (Reverb)

FIGURA

2. Utilice [▼] [▲] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

3. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor deseado.

** Si comete un error, pulse [UNDO] y el ajuste volverá a recuperar el valor que tenía cuando Ud. desplazó el cursor al ítem en cuestión.*

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Play que utilizó como punto de partida.

Type (tipo de Reverb / Delay).

ROOM1:	Una Reverb corta y de alta densidad.
ROOM 2:	Una Reverb corta y de baja densidad.
STAGE1:	Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones.
STAGE 2:	Una Reverb con primeras reflexiones pronunciadas.
HALL1:	Una Reverb transparente.
HALL 2:	Una Reverb compleja y rica.
DELAY:	Un delay estándar.
PAN - DLY:	Un delay que desplaza las reflexiones hacia la derecha y la izquierda en el campo estereofónico.

Level (Nivel de la Reverb / Delay)
Especifica el volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).
** Este ajuste está vinculado al ajuste del parámetro Nivel de la Reverb (página General) (pág. 27, 30, 31).*

Time (tiempo de Reverb / Delay)
Si el parámetro Type está ajustado en ROOM 1 - HALL 2, éste ajusta la duración de la reverberación. Si el parámetro Type está ajustado en DELAY o en PAN - DLY, éste ajusta la duración del Delay. Los ajustes más altos producen un efecto más espacioso.

HF Damp (HF damp de la Reverb / Delay)
Especifica la frecuencia en que se corta la porción de frecuencias altas de la reverb. Cuanto más baja está ajustada la frecuencia, más cantidad de frecuencias altas se cortarán, proporcionando una reverberación más suave y oscura. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Feedback
Si el parámetro Type está ajustado en DELAY o en PAN - DELAY, éste especifica la cantidad de sonido de delay que se devuelve a la entrada del delay (regeneración). Los ajustes más altos producen más repeticiones del delay.

Copiar Ajustes de Efectos

Puede copiar en el Performance, el Patch o el Sistema GM seleccionado actualmente los ajustes de los efectos contenidos en cualquier Performance o Patch. Esta función puede ahorrar tiempo. Puede seleccionar los siguientes elementos de contenidos en los efectos a copiar.

Copy Type

ALL	: Todos los elementos contenidos en EFX en CHORUS y en REVERB.
EFX	: Los ajustes del EFX contenidos en la página General (EFX Type, EFX Reverb Send Level, EFX Chorus Send Level, EFX Output Level, EFX Output Assign), los ajustes de la página EFX Param y los ajustes de la página EFX Control (pág. 104).
CHORUS	: Los ajustes de la página Chorus (pág. 53).
REVERB	: Los ajustes de la página Reverb (pág. 54).

** La fuente de la copia es un Performance, los elementos copiados para "EFX" son los ajustes EFX del Performance propio (los valores mostrados cuando la fuente EFX A - C de la página General es PERFORM).*

De la misma manera, si copia los "EFX" en el Performance seleccionado actualmente, los datos se copian como ajustes EFX del Performance propio.

1. Asegúrese de seleccionar un Performance, un Patch o el Sistema GM.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F2] (Copy).

4. Pulse [F2] (Effect).

** En el caso de haber seleccionado el Sistema GM, este procedimiento no es necesario.*

La página Effects Copy correspondiente se muestra.

FIGURA

Las palabras Destination "Temporary" o "GM Temporary" significan que el destino de la copia es el Performance, el Patch o el Sistema GM seleccionado actualmente.

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

6. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor.
   Si el cursor indica "group : number", también puede utilizar [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H] para seleccionar el grupo deseado.

7. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.

8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play donde inició la operación.

Guardar el Sonido que ha Creado

Las modificaciones que hace en un sonido son provisionales y si selecciona otro Performance, Patch o Set de Percusión o si apaga la unidad, se perderán (Vea **Organización Interna** pág. 18). Si desea conservar los datos modificados, debe efectuar la operación de guardar datos.

Si los ajustes de un Performance, un Patch o un Set de Percusión han sido modificados, se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo en la página Play correspondiente. Al guardar los datos en la memoria interna o en una tarjeta DATA, el símbolo "*" dejará de mostrarse.

FIGURA

Existen tres maneras de guardar datos: en la memoria interna, en una tarjeta DATA o en un aparato MIDI externo.

Guardar datos en la Memoria Interna

De esta manera puede guardar datos en el grupo interno "USER".

** Al efectuar el procedimiento para guardar datos, los datos ya contenidos en el destino se perderán. No obstante, puede recuperar los ajustes de origen efectuando el procedimiento de Inicialización (Vea Recuperar los Datos Preset de Origen pág. 60).*

1. Asegúrese de seleccionar el Performance, el Patch o el Sistema GM que desee guardar.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [F1] (Write). Se muestra la página Write correspondiente.

FIGURA

El ajuste "Source Temp" indica el área provisional, lo que significa que se guardarán los datos seleccionados actualmente.

4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], seleccione el destino deseado.

** Si lo que está guardando es un Patch, puede escuchar el Patch que está en el destino actualmente (Función Comparar).*

5. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.

   Para salir de la página Write sin guardar los datos, pulse [EXIT].

Puede guardar en la memoria interna el siguiente número de Performances, Patches y Sets de Percusión.

32 Performances, 128 Patches y 2 Sets de Percusión.

** En algunos casos, la pantalla muestra "Write Protect ON". Si está seguro de que desea guardar los datos, pulse [DEC] para que se muestre "Write Protect OFF" (Protección contra la Escritura Desactivada) y, a continuación, [F6] (OK) para despejar el mensaje. Entonces, pulse otra vez (Execute) para efectuar la operación de guardar los datos (Write Protect pág. 61).*

** En el paso 4 también puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y seleccionar el destino donde se guardarán los datos de la lista.*

- Pulsando [F5] (-10) o [F6] (+10) puede hacer que la visualización cambie por pasos de 10.
- Si introduce una tarjeta DATA en el slot, puede pulsar [F2] (User) o [F3] (Card) para cambiar de grupo.
- Al pulsar el dial VALUE (SOUND LIST), se volverá a mostrar la pantalla normal.

FIGURA

Al modificar los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance

Si al modificar los ajustes del Patch (o del Set de Percusión, para la Parte 10) asignado a una Parte del Performance intenta guardar el Performance sin guardar dicho Patch, se mostrará el siguiente mensaje.

FIGURA

La pantalla indica la(s) Parte(s) para las cuales no ha guardado Patches.

Si desea conservar los ajustes del Patch, primero debe guardar el Patch y, a continuación, guardar el Performance.

1. Pulse [F3] (Patch) o [F4] (Rhythm).
Se muestra la página que permite guardar el Patch o el Set de Percusión.

La palabra Source indica la Parte del Patch que está guardando y Destination indica el destino donde se guarda.

FIGURA

2. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el destino deseado.

** Al guardar un Patch, podrá pulsar [F1] (Comp) para comprobar qué Patch ocupa actualmente el destino (Función Compare).*

3. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

El símbolo "*" cambia al símbolo "-".

Si existe más de un Patch que debe guardarse, la fuente (Source) cambia automáticamente al Patch a guardar siguiente.

También puede pulsar [ ] para desplazar el cursor a la palabra Source y seleccionar la Parte cuyo Patch se guarda.

4. Vuelva a repetir los pasos 2 y 3 para guardar los datos.

Una vez haya guardado todos los datos, volverá automáticamente a la página Perform Write.

Para volver a la página Perform Write anterior sin completar el procedimiento, pulse [EXIT].

5. Pulse [F6] (Execute) para guardar el Performance.

** Si no desea guardar los ajustes del Patch, pulse [F5] (OK). Se muestra un mensaje que le pide confirmar la operación. Pulse otra vez [F5] (OK) para guardar el Performance. (Los ajustes del patch se pierden).*

** Si pulsa [F6] (Cancel), volverá a la página Perform Write anterior.*

■ Comparar el Patch con el Patch que ocupa el Patch Destino

Antes de guardar el Patch, podrá escuchar el Patch que ocupa actualmente el destino para asegurarse de que no es un Patch importante. Esto puede ayudarle a evitar escribir accidentalmente encima de Patches importantes y perderlos.

1. Siga el procedimiento de la operación para Guardar datos en la memoria interna hasta el paso 4 para seleccionar el destino.

2. Pulse [F1] (Compare). Se muestra la página Patch Compare.

Ahora puede hacer sonar el Patch que ocupa actualmente el destino. Asegúrese de que no será importante perderlo.

FIGURA

** El Patch que escucha utilizando la Función Compare puede sonar algo diferente de cuando lo hace sonar de forma normal.*

3. Si desea seleccionar otra destino, gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] .

4. Pulse [F1] (Write) o [EXIT] para volver a la página Patch Write.

5. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

** No puede utilizar la función Compare cuando la página Patch Write muestra la Lista de Patches. Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) o [EXIT] para volver a la página Patch Write normal.*

Guardar datos en una Tarjeta DATA

Puede guardar en una tarjeta DATA los sonidos que crea (MEMORY CARD M-512E, M-256E).
Antes de utilizar una tarjeta DATA, deberá formatearla (Formatear una tarjeta DATA pág. 10).

1. Asegúrese de seleccionar el Performance, el Patch o el Set de Percusión que desee guardar.

2. Introduzca en la ranura “Data Card” la tarjeta DATA formateada.

FIGURA

Asegúrese de introducir la tarjeta con la etiqueta a la izquierda.

3. Pulse [UTILITY] para que se ilumine su indicador.

4. Pulse [F1] (Write). Se muestra la página Write correspondiente.

FIGURA

La palabra “Source Temp” indica el área provisional, lo que significa que se guardan los datos seleccionados actualmente.

5. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], seleccione el destino deseado (CARD:XX).

Si es destino es USER, pulse [CARD] para especificar CARD (tarjeta) como destino.

** Si lo que está guardando es un Patch, puede escuchar el Patch que está en el destino actualmente (Función Comparar).*

6. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

   Para salir de la página Write sin guardar los datos, pulse [EXIT].

Puede guardar en una tarjeta DATA el siguiente número de Performances, Patches y Sets de Percusión.

M-512E
32 Performances, 128 Patches y 2 Sets de Percusión.

M-256E
16 Performances, 64 Patches y 1 Set de Percusión.

** En el paso 5 también puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y seleccionar el destino donde se guardarán los datos de la lista.*

· Pulsando [F5] (-10) o [F6] (+10) puede hacer que la visualización cambie por pasos de 10.

· Pulse [F2] (User) o [F3] (Card) para seleccionar el grupo deseado.

· Al pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) o [EXIT] , se volverá a mostrar la pantalla normal.

** Si ha modificado los ajustes del Patch asignado a cualquiera de las Partes del Performance, lea la página 57.*

Guardar datos en un Aparato MIDI Externo

Puede guardar datos transmitiéndolos a un aparato MIDI externo (secuenciador MIDI, etc.).
Conecte el JV-2080 con el aparato MIDI externo tal como se muestra en la siguiente figura.

FIGURA

1. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [F4] (Xfer).

3. Pulse [F1] (to MIDI). Se muestra la página Data Transfer to MIDI.

FIGURA

4. Utilice [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar y gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para efectuar el siguiente ajuste.

Guardar un Performance
Source PERFORM TEMP: - PATCH

** Si ha modificado los ajustes del Patch o del Set de Percusión asignado a una Parte, seleccione "PATCH". (Crear Patches para cada Parte Mientras está en el Modo Performance pág. 69).*

Guardar un Patch
Source PATCH TEMP

Guardar un Set de Percusión
Source RHYTHM TEMP

"TEMP" significa el área provisional, lo que significa que los datos seleccionados actualmente se transmiten.

5. Ajuste el aparato MIDI externo de forma que queda preparado para recibir datos y pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Mientras los datos se transmiten la pantalla muestra "Transmiting...".

** Para parar la operación, pulse [EXIT].*

6. Pulse varias veces [EXIT] para volver a la página Play donde inició la operación.

** Antes de poder volver a transmitir al JV-2080 los datos guardados en el aparato MIDI externo, deberá ajustar el Número de Identificación de Aparato (página MIDI Param 1 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) al valor de que disponía cuando los guardó. Además, debe ajustar en "ON" el parámetro Rx. Sys Excl (página MIDI Param 1 [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)). Con los ajustes de fábrica, el Número de Identificación de Aparato es 17 y Rx Sys Excl está ajustado en ON (pág. 136).*

Modificar el Nombre

Puede asignar un nuevo nombre a cualquier Performance, Patch o Set de Percusión que cree.

1. Seleccione el Performance, Patch o Set de Percusión al cual desee asignar un nombre y obtenga acceso a la página Play apropiada.

2. Pulse [F1] (common). En el caso de un Patch, también debe pulsar [F1] (General).

Se mostrará una de las siguientes pantallas.

FIGURAS

3. Pulse otra vez [F1] (para los Performances y los Set de Percusión éste es Common y para un Patch, General).

Desplace el cursor a la posición donde desee entrar los caracteres del nombre. Se muestra una lista de los caracteres disponibles.

FIGURA

4. Pulse el dial VALUE o [F3] (<- Prev) [F4] (Next ->) para desplazar el cursor a la posición donde desee entrar un carácter.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] o [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar el carácter que desee entrar.

Para introducir un espacio en la posición donde se encuentra el cursor, pulse [F5] (Insert). Para suprimir el carácter indicado por el cursor, pulse [F6] (Delete).

6. Vuelva a repetir los pasos 4 y 5 para completar el nombre.

7. Pulse [F1] o [EXIT] para volver a la página normal.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo, indicando que los ajustes han sido modificados. Si desea guardar el nuevo nombre, efectúe el procedimiento de la operación "Save" (Guardar) (pág. 56).

** Aunque no haga que se muestre la lista de caracteres, podrá, una vez efectuado el paso 2, desplazar el cursor a la posición donde desee entrar un carácter y, a continuación, girar el dial VALUE o pulsar [INC] [DEC] para asignar el nombre deseado. Puede utilizar los siguientes caracteres.*

Espacio, A - Z, a - z, 0 - 9, ¡"#$%&'( )* +,-
./:;<=>?@[/]_{\}

■ Copiar un Nombre

Puede copiar en el Performance seleccionado actualmente el nombre de otro Performance. Similarmente, puede copiar el nombre de un Patch en otro o de un Set de Percusión en otro.

1. Asegúrese de seleccionar un Performance, un Patch o un Set de Percusión.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F2] (Copy).

4. Para un Performance o un Patch, pulse [F3] (Name) y para un Set de Percusión, [F2] (Name). Se muestra la página Name Copy correspondiente.

FIGURA

Las palabras Destination "Temporary" significan "área provisional", indicando que el nombre se copiará en los datos seleccionados actualmente.

5. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC],seleccione el nombre fuente de la copia. Ahora, pulsando [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H] cambiará al grupo correspondiente.

6. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.

7. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play donde inició la operación.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo, indicando que los ajustes han sido modificados. Si desea guardar el nuevo nombre, efectúe el procedimiento de la operación "Save" (Guardar) (pág. 56).

Recuperar los Datos Preset de Fábrica (Inicializar)

Si ha perdido los datos preset de fábrica porque ha guardado datos propios en el grupo interno :USER, puede utilizar la operación Inicializar para recuperarlos.

● Para Performances o Patches

1. Asegúrese de seleccionar el número de Performance o del Patch en el grupo interno USER donde desee recuperar los datos preset de fábrica.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F3] (Init). Se muestra la página Inicialize correspondiente.

FIGURA

4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], seleccione "PRESET".

5. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización.

Volverá a la página Play. Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo, indicando que los ajustes han sido modificados. Si desea guardar el nuevo nombre, efectúe el procedimiento de la operación "Save" (Guardar) (pág. 56).

** Si selecciona datos PR - A - C, E, o PR- D (GM (General MIDI)) y utiliza "PRESET" para inicializar los datos, recuperará los datos que disponen del número correspondiente en el grupo USER.*

● Para Sets de Percusión

Existen dos maneras de inicializar datos de Set de Percusión: puede inicializar un instrumento de percusión simple contenido en un Set de Percusión (key) o puede inicializar todos los ajustes del Set de Percusión (All).

1. Asegúrese de seleccionar el número del Set de Percusión en el grupo interno USER donde desee recuperar los datos preset de fábrica.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F3] (Init).

4. **Para Key (Tecla)**
Pulse [F1] (Key). Se muestra la página Rhythm Inicialize Key.

Para All (Todos los ajustes)
Pulse [F2] (All). Se muestra la página Rhythm Inicialize All.

FIGURA

5. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], seleccione “PRESET”.

En el caso de Key, también debe especificar el instrumento de percusión (key) que desee inicializar.

Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar y gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar el valor.
También puede pulsar [E] - [H] para seleccionar el valor.

[E] : Selecciona la tecla localizada una octava más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[F] : Selecciona la tecla localizada un semitono más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[G] : Selecciona la tecla localizada un semitono más agudo que la tecla seleccionada actualmente.
[H] : Selecciona la tecla localizada una octava más aguda que la tecla seleccionada actualmente.

Cuando el cursor está localizado en Key, puede pulsar una tecla del teclado MIDI conectado a la unidad para especificar el instrumento de percusión (la tecla) deseado. En este caso, debe ajustar el parámetro Edición de Tecla de Percusión (página de Ajuste [SYSTEM] -> [F1] (Setup)) en PNL & MIDI. En los ajustes de fábrica está ajustado en PNL 7 MIDI (Pág. 90).

6. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización.

Volverá a la página RHYTHM Play. Se muestra el símbolo “*” a la izquierda del grupo, indicando que los ajustes han sido modificados. Si desea guardar el nuevo nombre, efectúe el procedimiento de la operación “Save” (Guardar) (pág. 56).

** Si selecciona datos PR - A - C, E, o PR- D (GM (General MIDI)) y utiliza “PRESET” para inicializar los datos, recuperará los datos que disponen del número correspondiente en el grupo USER.*

Proteger la Memoria Interna

Para evitar escribir accidentalmente encima de los datos del Performance, del Patch o del Set de Percusión guardado en el grupo USER, puede prohibir la escritura en la memoria interna.

1. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [F5] (Protect). Se muestra la página User Memory Protect.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] para seleccionar el ítem que desee ajustar.

4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC] seleccione ON (prohibir escritura).

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Operación Escribir
Prohibe las operaciones “Guardar (pág. 56)”, “Preset de Fábrica (pág. 101)” y “Transmitir datos a la memoria interna (pág. 131)” escribir datos encima de los existentes en el grupo USER.

Si este ajuste está ajustado en “ON” (prohibir escritura) e intenta efectuar cualquiera de estas operaciones, se muestra el mensaje “Write Protect ON” y la operación se detiene.

Al encender la unidad, este ajuste siempre estará ajustado en Write Protect ON (escritura prohibida).

Mensajes de Sistema Exclusive
Evita que se escriban datos encima de los datos ya contenidos en el grupo USER mediante mensajes de sistema exclusive recibidos de un aparato MIDI externo.

** Para que la unidad reciba mensajes de sistema exclusive, los Números de Identificación de Aparato de ambos aparatos deben coincidir (página MIDI Param 1 ([SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) y el ajuste el parámetro Rx Sys. Excl (página MIDI Param 1 ([SYSTEM] -> [F3] (MIDI)) debe ser ON. Con los ajustes de fábrica, el Número de Identificación de Aparato es 17 y Rx Sys. Excl está ajustado en ON (pág. 136).*

** Aunque el ajuste para la Operación de Escribir datos sea Protect ON (escritura prohibida), si el ajuste para la función System Exclusive Mensaje está ajustado en Protect OFF (Escritura permitida), los mensajes de Sistema Exclusive que entran en la unidad pueden escribir datos encima de los existentes en el grupo USER.*

Crear un Performance

Sugerencias para Crear un Performance

Existen, esencialmente, tres maneras de utilizar un Performance. Puede efectuar los ajustes de esta manera:

Hacer Sonar a la vez varios Patches (Superponer)
- Seleccione el mismo canal MIDI para cada Parte que desee utilizar (Canal pág. 67).
- Seleccione las Partes que desee utilizar (Rx Switch pág. 67).
- Seleccione el Patch para cada Parte que utilice (Patch Group, Patch Number pág. 66, 67).
- Ajuste la misma tesitura de teclado para cada Parte (página Part Key Range Lower: Upper pág. 66).

Hacer Sonar diferentes Patches en diferentes áreas del teclado (Split)
- Seleccione el mismo canal MIDI para cada Parte que desee utilizar (Canal pág. 67).
- Seleccione las Partes que desee utilizar (Rx Switch pág. 67).
- Seleccione el Patch para cada Parte que utilice (Patch Group, Patch Number pág. 66, 67).
- Ajuste la diferentes tesituras de teclado para cada Parte (página Part Key Range Lower: Upper pág. 66).

Crear Canciones
- Inicializar un Performance (pág. 63)
- Si existe una melodía que desee hacer sonar mediante múltiples Partes, seleccione el mismo canal MIDI para dichas Partes (Canal pág. 67).
- Seleccione las Partes que desee utilizar (Rx Switch pág. 67).
- Seleccione el Patch para cada Parte que utilice (Patch Group, Patch Number pág. 66, 67).

Estas son algunas sugerencias útiles para crear Performances.

- Un Performance puede utilizar hasta tres EFX (pág. 28).
- Aproveche la función Copiar. Esta función facilita copiar ajustes de Parte (pág. 68) o efectos (pág. 55).
- Puede modificar los ajustes del Patch (Tone) de cada Parte estando en el modo Performance (pág. 69).

** El manual Arranque Rápido proporciona ejemplos de Performances (pág. 24, 32, 34).*

Inicializar - Crear un Performance Partiendo de Cero

Si desea crear un Performance partiendo de cero sin utilizar un Performance interno (en particular, cuando crea un Performance que utilizará para crear una canción), sería una buena idea utilizar el procedimiento siguiente. Al inicializar un Performance, los ajustes serán los siguientes:

El Patch para las Partes 1 - 9 y 11 - 16 será A:001 64 voice Piano y el Set de Percusión para la Parte 10, PR - A:001 Pop Drum Set 1. Todos los datos disponen de sus respectivos valores por defecto.

El canal MIDI de recepción para cada Parte será canal 1 para la Parte 1, canal 2 para la Parte 2... canal 15 para la Parte 15 y canal 16 para la Parte 16.

El Interruptor de Recepción estará ajustado en ON para todas las Partes.

1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F3] (Init). Se muestra la página Inicialize correspondiente.

FIGURA

4. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], seleccione “DEFECT”.

5. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización.

Volverá a la página PERFORM Play. El nombre del Performance será “INIT PERFORM”.

Seleccionar las Partes que desee Utilizar (Parte Activada / Desactivada)

Utilice el siguiente procedimiento para seleccionar las Partes que desee utilizar.

1. Seleccione el Performance que desee utilizar (pág. 17).

2. Pulse [RX] para que se ilumine el indicador.

3. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para activar (indicador iluminado) / desactivar (indicador apagado) cada Parte.

FIGURA

En la página PERFORM Play, las Partes activadas se indican con el símbolo "❍" o " ● " y las Partes desactivadas con el símbolo "_".

4. Pulse [RX] para que se apague el indicador.

** Este ajuste está vinculado al ajuste del Interruptor RX (página Part MIDI [PERFORM] -> [F4] (MIDI)) (pág. 67).*

** Si el indicador del [RX] está iluminado, cuando una Parte activada recibe un mensaje MIDI, el indicador de dicha Parte parpadea. (No obstante, en el caso de la página Part Information,solamente parpadea el indicador de la Parte que recibe un mensaje MIDI a pesar del [RX] o del ajuste activada / desactivada de la Parte).*

Ajustes para Cada Parte

Los parámetros ajustables para cada Parte del Performance están asignados a los botones de funciones de la siguiente manera.

Crear un Performance

* Los ajustes del Performance están indicados por el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes para cada Parte.

[F2] (K.Range)		Gama del Teclado (pág. 66)
[F3] (Part)		Selección de Patch / Volumen / Panorama Afinación / Polifonía (pag. 66)
[F4] (MIDI)		Ajustes relacionados con MIDI (pág. 67)
[F5] (Effects)		
[F1] (General)	*	Estructura de la unidad de Efectos (pág. 28)
[F2] (EFX Prm)	*	Tipo de Efecto (pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl)	*	Utiliza controladores MIDI para modificar los ajustes EFX (pág. 104)
[F4] (Chorus)	*	Chorus (pág. 53)
[F5] (Reverb)	*	Reverb (pág. 54)

Utilice el siguiente procedimiento para ajustar cada Parte. Para cada ajuste, vea la página de referencia de la figura anterior.

1. Seleccione el Performance que desee utilizar y obtenga acceso a la página PERFORM Play (pág. 17).

2. Pulse [F2] (K. Range) - [F5] (Effects). Se muestra la página correspondiente.

3. Si ha seleccionado "Effects", pulse [F1] (General) - [F5] (Reverb). Se muestra la página correspondiente.

4. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte que desee ajustar.

Si desea seleccionar una de las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador [1 - 8 / 9 - 16] y utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].

El indicador parpadea y se muestra el número de Parte en la parte derecha superior de la pantalla (izquierda en el caso de la página General de los Efectos).

FIGURAS

* Como los ajustes del parámetro Effects [F2] (EFX Prm) - [F5] (Reverb) son comunes a todas las Partes, no es posible seleccionar la Parte a la cual se aplican los ajustes.

5. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

7. Vuelva a repetir los pasos 1 - 6 para completar los ajustes para el Performance.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de patches, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Patch mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Patch modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

** Los ajustes comunes a todas las Partes se efectúan en [F1] (Common). Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Nombre de Performance pág. 59" y "Reloj Fuente, Tempo del Performance pág. 110 - 123".*

** [F6] (Info) permite verificar el estado de recepción MIDI de cada Parte (pág. 143).*

Para modificar el valor por pasos grandes

En el JV-2080, los valores de los datos pueden ser modificados utilizando el dial VALUE o [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, los valores cambiarán más rápidamente si utiliza los siguientes procedimientos.

Dial VALUE
Gire el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado. También puede girar el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]
Para aumentar rápidamente el valor
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para disminuir rápidamente el valor
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC] .

● Comparar los ajustes de cada Parte mientras los efectúa

Puede ver en una sola página los valores de los ajustes de ocho Partes (Partes 1 - 8 o Partes 9 - 16)

1. Si ha estado efectuando ajustes para cada Parte, pulse [F6] (Palette) para obtener acceso a la página Part Palette.

** [F6] se mostrará sólo si dispone de la opción para seleccionar la visualización Part Palette.*

FIGURAS

2. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte que desee ajustar.

Si desea seleccionar una de las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador [1 - 8 / 9 - 16] y utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].

También puede utilizar [◀] [▶] para seleccionar la Parte que desee ajustar.

Cada vez que pulsa [F1], alternará entre las visualizaciones Part Palette de las Partes 1 - 8 y de las Partes 9 - 16.

3. Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [▲] , el cursor se desplaza al ítem superior y, si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [▼], el cursor se desplaza al ítem inferior.

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

5. Vuelva a repetir los pasos 1 - 4 para completar los ajustes para el Performance.

6. Pulse [F6] para salir de la página Part Palette.

■ Gama del Teclado ([PERFORM] -> [F2] (K. Range)

Aquí puede ajustar la gama de notas que cada Parte hace sonar (Key Range). Efectúe estos ajustes si desea dividir el teclado en dos áreas con un Patch diferente en cada área (Split).

La pantalla muestra una visualización del teclado para indicar el área especificada.

FIGURA

Inferior Superior Inferior Superior
Número de Parte

1 - 16 (Partes 1 - 16)
Para cada Parte, especifique la nota superior e inferior dentro de la gama de C - 1 - G - 9.

Switch (Interruptor de la gama del Teclado)
Especifique si la gama de notas para cada Parte es válida (ON) o no (OFF).

** La página Part Key Range Lower : Upper contiene páginas adicionales para las Partes 1 - 8 y las Partes 9 - 16. Para alternar entre éstas, pulse [F2] (K. Range).*

** Si especifica la gama de notas para cada Tone contenido en el Patch (Página Tone Key Range Lower : Upper [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F4] (K. Range) (pág. 76)), sólo suenan las notas contenidas en el área donde los ajustes de cada Tone en el Patch quedan solapados con los ajustes de la Parte.*

FIGURA

La Gama de Teclado especificada para el Performance
Gama del Teclado especificada para el Patch
La tesitura donde suenan las notas.

** Si intenta ajustar la tecla inferior a una nota más aguda que la de la tecla superior, o la tecla superior en una nota más grave que la de la tecla inferior, el valor de ambas queda ajustado en la misma nota.*

** Si desactiva una Parte, el gráfico mostrado en la pantalla se convierte en una línea gris.*

■ Selección de Patches / Volumen / Panorama / Afinación / Polifonía ([PERFORM] -> [F3] (Parte)

Aquí puede seleccionar el Patch asignado a cada Parte y ajustar el volumen, el panorama, la afinación y la polifonía de cada Parte.

FIGURA

Patch Group
Selecciona el grupo del Patch (o, en el caso de la Parte 10, del Set de Percusión) que se asigna a cada Parte.

** También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) para seleccionar ítems de la lista de Patches.*

** También puede utilizar la función Búsqueda de Patch (pág. 19).*

** No es posible seleccionar XP - A - H si no ha introducido previamente una placa de expansión en el slot correspondiente (pág. 9).*

** No es posible seleccionar CARD si no ha introducido previamente una tarjeta DATA en el slot correspondiente (pág. 11).*

** Al seleccionar XP - A H, se mostrará el nombre de la placa de expansión de onda en la parte inferior de la pantalla.*

Patch Number
Selecciona el número de Patch asignado a cada Parte (o para la Parte 10, Set de Percusión) El nombre se muestra entre paréntesis.

** Para seleccionar ítems de la lista de Patches, pulse el dial VALUE (SOUND LIST).*

** También puede utilizar la función Búsqueda de Patch (pág. 19).*

Part Level
Ajusta el nivel de volumen para cada Parte. Utilice este parámetro para ajustar el equilibrio del nivel de volumen de las Partes.

Part Pan
Ajusta la posición estereofónica de la Parte. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

* Los Patches también contienen ajustes del Panorama (el ajuste de Tone Pan para cada Tone (página TVA Param [PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F1] (TVA Prm)) y el ajuste de parámetro Patch Pan para el Patch íntegro (página Common General [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General)). Esto significa que el ajuste del parámetro Parte Pan ajusta sólo la posición en el campo estereofónico relativo a la posición especificada dentro del Patch.

Coarse Tune (La afinación General de Parte)
Ajusta la afinación de la Parte por pasos de un semitono dentro de una gama de -4 a +4 octavas. La afinación cambia en relación con la afinación del Patch especificada como "0".

Fine Tune (La afinación Precisa de Parte)
Ajusta la afinación especificada por "Coarse Tune" por pasos de un cent dentro de una gama de medio semitono ascendente o descendente (1/100 de un semitono).

Voice Reserve
Determina cuántas voces se reservan para cada Parte cuando se sobrepasan las 64 voces simultáneas permitidas.

** No es posible efectuar ajustes de la Reserva de Voces que causen que el total de las Partes sea mayor de 64 voces. Se muestra a la derecha del nombre del parámetro (rest), el número de voces restantes. Deberá tenerlo en cuenta al efectuar sus ajustes.*

Cómo se calcula la polifonía simultánea
El número de notas que suenan simultáneamente depende del número de Tones contenidos en el Patch en uso y en el número de teclas que pulse. Por ejemplo, si utiliza un Patch que contiene un solo Tone y pulsa una tecla, significa que utiliza una voz de polifonía. Si utiliza un Patch que contiene cuatro Tones y pulsa dos teclas, utiliza ocho voces de polifonía. En otras palabras, el número de voces utilizadas es el número de Tones x el número de teclas.
El JV-2080 es capaz de hacer sonar simultáneamente hasta 64 notas. Si utiliza el JV-2080 para hacer sonar un ensamble, tenga presente los puntos del párrafo anterior y efectúe los ajustes de la Reserva de Voces que crea apropiados para asegurar que cada Parte siempre tendrá garantizado un número mínimo de voces.

Otra manera de seleccionar el Patch asignado a cada Parte (o, en el caso de la Parte 10, el Set de Percusión)

1. Desde la página PERFORM Play utilice [◁] [▷] para seleccionar la Parte que desee ajustar. (La pantalla indica el número de la Parte).

2. Mantenga pulsado [PERFORM] y pulse [PATCH].
Se muestra la página Play para el Patch o el Set de Percusión asignado a la Parte.

3. Utilice el procedimiento habitual para seleccionar el Patch o el Set de Percusión deseado.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

4. Pulse [PERFORM] o [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

■ Ajustes Relacionados con MIDI ([PERFORM] -> [F4] (MIDI))
Aquí puede especificar cómo cada Parte transmite y recibe mensajes MIDI.

FIGURA

Channel (canal MIDI)
Ajusta el canal MIDI para cada Parte.

Rx Switch (Interruptor de Recepción)
Especifica si cada una de las Partes recibe mensajes MIDI (ON) o no (OFF).

En otras palabras, especifica si se utiliza cada Parte (ON) o no (OFF).

* En cada página PERFORM, puede utilizar los botones [RX] y PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para modificar el ajuste de Interruptor RX (pág. 64).

Rx Prog Chg Switch (Interruptor de la Recepción de cambio de programa)
Estos parámetros determinan si cada Parte recibe (ON) o no (OFF) mensajes MIDI.

Rx Volume Switch (Interruptor de recepción del nivel de volumen)
Si desea que la Parte reciba los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Rx Hold-1 Switch (El Interruptor Recibir Hold 1)
Si desea que la Parte reciba mensajes Hold 1, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF.

■ Efectos ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F1] [F5])

Para obtener más detalles acerca de los ajustes de los efectos, vea ([F1] (General) -> pág. 28, [F2] (EFX Prm) -> pág. 33, [F3] (EFX Ctl) -> pág. 104, [F4] (Chorus) -> pág. 53, [F5] (Reverb) -> pág. 54).

Copiar los Ajustes de otra Parte

Puede copiar en la Parte deseada contenida en el Performance actual los ajustes de otra Parte contenida en otro Performance. Esta función puede ahorrarle tiempo.

1. Asegúrese de seleccionar un Performance.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [F2] (Copy).
4. Pulse [F1] (Part). Se muestra la página Performance Part Copy.

FIGURA

Para especificar el Performance deseado como fuente de la copia, ajuste el parámetro “Source” en “TEMP”.

Las palabras Destination “Temporary” o “GM Temporary” significan que el destino de la copia es el Performance.

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.
6. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor.

Si el cursor indica “group : number”, también puede utilizar [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H] para seleccionar el grupo deseado.

7. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.
8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PERFORM Play.

Crear Patches para Cada Parte Mientras aún está en el Modo Performance

Mientras crea un Performance, puede llamar al Patch (o, en el caso de la Parte 10, al Set de Percusión) asignado a cada Parte y modificar sus ajustes.

1. Asegúrese de que se muestra la página PERFORM Play.

2. Utilice [◅] [▻] para seleccionar la Parte a la cual está asignado el Patch que desea modificar.

3. Mantenga pulsado [PERFORM] y pulse [PATCH].

Se muestra la página Play para el Patch asignado a la Parte.
En esta página también puede utilizar [◅] [▻] para seleccionar la Parte a la cual está asignado el Patch que desea modificar.

FIGURA

Número de Parte

4. Modifique los ajustes del Patch de la manera habitual. Vea “Crear un Patch pág. 70”.

5. Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la página Patch Play.

Se muestra el símbolo “*” a la izquierda del grupo de Patches para indicar que los ajustes han sido modificados.

6. Pulse [PERFORM] o [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

** Si desea conservar el Patch que ha modificado, una vez efectuado el paso 5 (pág. 56), guárdelo en la memoria interna. Una vez guardado el Patch, en el paso 6 vuelva a la página PERFORM Play y guarde también el Performance (pág. 56). Si guarda el Performance sin guardar el Patch, no se guardarán los modificaciones del Patch. (**Si Modifica los ajustes del Patch asignado a la Parte del Performance** pág. 57).*

** En la página Play del Patch asignado a la Parte, puede utilizar los botones [RX], PART SELECT [1 \ 9] - [8 / 16] y [1-8 / 9-16] para activar / desactivar las Partes*

Como están Organizados los Patches

■ Los Patches Hacen Sonar 1 - 4 Tones

En el JV-2080, los sonidos que hace sonar normalmente se denominan “Patches”. Cada Patch consiste en hasta cuatro “Tones”.

FIGURA

Ejemplo 1: Un Patch que consiste en un solo Tone.
(Los Tones 2 - 4 están desactivados)

FIGURA

Ejemplo 2: Un Patch que consiste en cuatro Tone.

Activando / desactivando los Tones, puede especificar cuáles de los Tones suenan (pág. 71).
También puede especificar la manera cómo se combinan internamente los Tones 1 y 2 y los Tones 3 y 4 (Structure) (pág. 74).

■ Cómo están Organizados los Tones

En el JV-2080, los tones son la unidad de sonido más pequeña. No obstante, no es posible hacer sonar el mismo Tone. El Patch es la unidad de sonido que Ud. puede hacer sonar y los Tones son los elementos básicos que juntos constituyen el Patch. Los Tones consisten en los cinco componentes siguientes.

FIGURA

➔ Señal de Audio → Señal de Control

WG (Generador de Onda)
Especifica la forma de onda PCM que es la base del sonido y determina cómo cambia la afinación del sonido.
El JV-2080 dispone de 448 formas de onda diferentes (INTRODUCCIÓN - A: 255 y INTRODUCCIÓN - B: 193). (Ajustes de Fábrica “Formas de Onda” pág. 182). Todos los Patches incorporados en el JV-2080 consisten en combinaciones de Tones creadas con estas Formas de Onda).

TVF (Filtro de Tiempo Variable)
Especifica cómo cambian las características de las frecuencias del sonido.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)
Especifica cómo cambian el volumen y el panorama.

Envolvente
La Envolvente especifica cómo ocurrirá el cambio en relación al tiempo. Existen envolventes individuales para la Afinación, el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, si desea modificar la manera en que el sonido ataca o se desvanece, puede hacerlo ajustando la envolvente del TVA.

LFO (Oscilador de Frecuencia Bajas)
El LFO crea cambios cíclicos (modulación). Existen dos LFOs y puede aplicar los efectos WG (afinación), TVF (filtro) y TVA (volumen) a cada uno de ellos. Al aplicar el LFO a la afinación WG, se producirá el efecto de vibrato. Al aplicarlo a la frecuencia de corte del TVF, se producirá el efecto de “wah”. Al aplicarlo al volumen del TVA, se producirá el efecto de tremolo.

Sugerencias para Crear un Patch

● Seleccione un Patch parecido al resultado deseado

Si desea crear un nuevo sonido, simplemente seleccionando aleatoriamente un patch y modificando al azar los ajustes no conseguirá el sonido deseado. Es importante seleccionar primero un Patch que se parezca al sonido deseado (Seleccionar Patches pág. 17).

● Decidir qué Tones sonarán

Al crear un Patch, es importante decidir qué Tones desea utilizar. También es importante desactivar los Tones innecesarios para no desaprovechar las voces simultáneas disponibles. (Seleccionar los Tones que Sonarán pág. 71).

● Comprobar la manera en que se combinan los Tones

Structure Type 1&2 y 3&4 (Tipo de Estructura) (Página Structure) [PATCH] -[[F1] (Common) -> [F3] (Struct) son parámetros importantes que determinan cómo se combinan los cuatro Tones. Antes de seleccionar los diferentes Tones, debería estar seguro de que entiende la relación entre los Tones (pág. 74).

● Desactivar los efectos

Los efectos afectan de una manera importante al sonido y simplemente desactivarlos puede hacer que el sonido resulte muy diferente. Dado que, al apagar los efectos, escuchará el Patch propiamente dicho, será más fácil percibir el resultado de las modificaciones. Además, en algunos casos, será suficiente con modificar los ajustes de los efectos para producir el sonido deseado. (Ajustes de los Efectos pág. 25).

Seleccionar los Tones que Sonarán (Tone Activado / Desactivado)

Así puede activar los Tones que desee hacer sonar. Además, puede escuchar un Tone específico desactivando los demás Tones.

1. Seleccione el Patch deseado y obtenga acceso a la página PATCH Play (pág. 17).

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el interruptor TONE SWITCH [1] - [4] para activar el Tone (se ilumina el indicador) o desactivarlo (se apaga el indicador).

La palabra "Tone:" en la parte central inferior de la página PATCH Play indica los números de los Tones que están activados. Los Tones desactivados se indican con el símbolo "-".

FIGURA

** Este ajuste está vinculado al ajuste del Tone Switch (página Wave Param [PATCH] -> [F2] (WG) -> [F1] (WG Prm)) (pág. 80).*

** Si, mientras activa / desactiva los Tones, desea ver el nombre de la forma de onda que sirve como base de uno de los Tones, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2] (W.Info).*

Se muestra el nombre de la forma de onda que sirve como base para cada uno de los Tones. Los Tones que están desactivados están indicados por el símbolo "-------". Pulse [EXIT] para volver a la pantalla normal.

FIGURA

Ajustes Comunes al Patch Íntegro ([PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] - [F5])

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y obtenga acceso a la página PATCH Play (pág. 17).

2. Pulse [F1] (Common).

3. Pulse [F1] - [F5] para obtener acceso a la página deseada.

** Si la pantalla muestra la página de ajuste, puede pulsar TONE SWITCH [1] - [4] para activar / desactivar cada Tone.*

4. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de patches, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Patch mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Patch modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

Para modificar el valor por pasos grandes

En el JV-2080, los valores de los datos pueden ser modificados utilizando el dial VALUE o [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, los valores cambiarán más rápidamente si utiliza los siguientes procedimientos.

Dial VALUE
Gire el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado. Alternativamente, gire el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]
Para aumentar rápidamente el valor
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para disminuir rápidamente el valor
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC] .

● Página Common General ([PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General))

Aquí puede asignar un nombre al Patch y efectuar los ajustes como, por ejemplo, del volumen o del panorama para el Patch íntegro.

FIGURA

Patch Name
Puede asignar un nombre de hasta 12 caracteres alfanuméricos al Patch. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Modificar el Nombre" página 59.

Patch Level
Ajusta el nivel de volumen del Patch.

** El parámetro Tone Level (página TVA Param [PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F1] (TVA Prm) (pág. 85)) permite ajustar el nivel de los Tones.*

Patch Pan
Coloca el Patch en el punto del campo estereofónico deseado. L64 es totalmente a la izquierda, 0 el punto central y R63 totalmente a la derecha.

** El parámetro Tone Pan (página TVA Param [PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F1] (TVA Prm) (pág. 85)) permite ajustar el panorama de los Tones.*

Analog Feel (Profundidad del aire Analógica)
Ajusta la profundidad en que se aplica la modulación 1/f al Patch.
(La modulación 1/f es una proporción matemática de la modulación que existe en los sonidos naturales que son agradables al oído humano como, por ejemplo, el sonido de una brisa suave o el de un arroyo). Añadiendo la modulación f/1 al sonido, podrá crear la calidez sonora característica de los primeros sintetizadores analógicos.

Bend Range Up
Especifica el grado de cambio de la afinación (por semitonos) cuando la palanca del Bender está en la posición localizada totalmente a la derecha (o para la rueda, la posición localizada más hacia delante). Al ajustarlo a 12, cuando la palanca está desplazada totalmente a la derecha, la afinación sube una octava.

Bend Range Down
Especifica el grado de cambio de la afinación (por semitonos) cuando la palanca del Bender está en la posición localizada totalmente a la izquierda (o, para la rueda, la posición localizada más hacia atrás). Al ajustarlo a 48, cuando la palanca está desplazada totalmente a la izquierda, la afinación baja 4 octavas.

Category (Tipo de patch)
Especifica el tipo (categoría) del Patch. La función Búsqueda de patch utiliza este ajuste. El ajuste también determina la fase que utiliza la función Visión Previa de la Fase. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea la página 20.

Octave Shift
Especifica el desplazamiento de la afinación del patch por unidades de una octava (-3 a +3 octavas).

* También puede efectuar este ajuste en la página PATCH Play (pág. 23).

Stretch Tune Depth
Permite aplicar la "afinación estirada" al Patch.(La "afinación estirada" es el sistema de Afinación que se utiliza, normalmente, para afinar los pianos acústicos, en el cual la gama inferior de las notas se afina más grave de lo normal y la gama de notas agudas, más agudo de lo normal. Al seleccionar OFF para el ajuste de este parámetro, las notas del teclado estarán en temperamento igual matemático. Al ajustar un valor de 3, se "estirarán" al máximo las gamas de las notas agudas y graves.
El siguiente diagrama muestra el cambio en la afinación de las gamas inferiores y superiores relativo al temperamento igual Este ajuste produce un efecto sutil sobre la manera en que los acordes resuenan.

FIGURA

La diferencia de la afinación de temperamento igual
valor del Parámetro
gama de notas Graves gama de notas Agudas

Voice Priority
Especifica qué notas de las que suenan actualmente tendrán prioridad cuando la unidad apague las notas que sobrepasen el límite de 64 voces simultáneas.

LAST: Las notas ejecutadas más tarde tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la primera de las notas ejecutadas que están sonando actualmente.

LOUDEST: Los notas que disponen de mayor nivel de volumen tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la nota que disponga del nivel de volumen más bajo.

Clock Source (Fuente del Clock del Patch)
Puede sincronizar con el "Clock" (tempo) el ciclo del LFO, los cambios de Efectos, el bucle de fase (break beats) y el tiempo del delay del Tone. Al hacerlo, el parámetro Clock Source determinará el "clock" que se utiliza.

PATCH : Se utiliza el ajuste del Tempo del Patch.
SEQUENCER : Se utiliza el Tempo de Sistema común al JV-2080 íntegro o los mensajes de clock procedentes del secuenciador externo.

** Las maneras en que puede utilizar la sincronización con el clock (tempo) se explican en las secciones de la frecuencia del LFO (pág. 110), de las modificaciones de los EFX (pág. 114), del Bucle de Fases (Break Beats) (pág. 117) y del Tiempo del Delay del Tone (pág. 119).*

Patch Tempo
Si el parámetro Clock Source está ajustado en Patch Tempo, el ajuste que efectúe aquí será válido.

** No se transmite mensajes de reloj para el Tempo del Patch mediante el conector MIDI OUT.*

● Página Common Control

Esta pantalla permite especificar la función y los efectos de los diversos controladores que utilice.

FIGURA

Key Assign
Especifica si el Patch es polifónico (POLY) o monofónico (MONO). Al utilizar un Patch de tipo solista (como saxofón o flauta), deberá ajustar este parámetro en SOLO. La pantalla Play (PATCH) también muestra este ajuste.

POLY : Suenan simultáneamente dos o más notas.
SOLO : Suena sólo la última notas interpretada.

** También puede modificar este ajuste en la página PATCH Play (pág. 24).*

Legato Switch (Interruptor legato Solo)
La función Solo Legato funciona solamente cuando el parámetro Key Assign está ajustado en SOLO. Este ajuste especifica si la función Solo Legato se utiliza (ON) o no (OFF). Cuando el parámetro Legato Switch esté ajustado en ON, al pulsar una tecla mientras mantiene pulsada otra, hará que las notas suenen de forma conectada. Esto es útil para simular el sonido producido al ejecutar ligados ascendentes y descendentes en la guitarra.

<Portamento>
Portamento hace que se conecten dos notas ejecutadas con un glisando. Si ajusta el parámetro Key Assign en SOLO, puede aplicar portamento al sonido para simular el sonido producido al ejecutar glisandos en el violín. También puede aplicar Portamento si la Asignación de Tecla es polifónica (POLY).

Switch (Interruptor Portamento)
Si desea utilizar Portamento, ajuste este parámetro en ON y si no, en OFF.

Time (Tiempo del Portamento)
Ajusta el intervalo de tiempo necesario para que la afinación de la nota se convierta en la de la nota siguiente. Cuanto más alto sea el ajuste, más largo será el intervalo de tiempo.

Type (Tipo del Portamento)
Selecciona el efecto de Portamento deseado.

RATE : El intervalo de tiempo en que transcurre el cambio de la afinación varía en relación proporcional con la afinación.
TIME : La afinación cambia durante un intervalo de tiempo fijo sin relación alguna con la afinación.

Mode (Modo del Portamento)
Selecciona la manera en que se aplica el Portamento.

NORMAL : Siempre se aplica el efecto de Portamento.
LEGATO : El efecto de Portamento afecta sólo a las notas ejecutadas de forma legato (es decir, al pulsar una tecla antes de dejar de pulsar otra).

Start (Afinación de la nota de inicio del Portamento)
Inicia un nuevo Portamento si Ud. pulsa una tecla antes de que acabe el anterior. Este ajuste especifica la afinación de la nota en que se inicia el nuevo portamento.

PITCH: Inicia el nuevo portamento si pulsa una tecla antes de que acabe el portamento anterior. El nuevo portamento se inicia a partir de la afinación de la nota que alcanzó el portamento anterior.

FIGURA

Afinación
pulsar la tecla C4 pulsar la tecla C5 pulsar la tecla D Tiempo

NOTA: Se inicia el nuevo portamento desde el destino actual del cambio de la afinación.

FIGURA

Afinación pulsar la tecla C4 pulsar la tecla C5 la tecla D4 Tiempo

<Control Source : Peak & Hold >
(Controlador de Patch 1 - 3 Fuente de Control : Pico y Mantenimiento)
El JV-2080 permite utilizar controladores MIDI externos para modificar a tiempo real los ajustes de Tone. Al accionar un controlador MIDI, transmitirá mensajes MIDI. Dichos mensajes controlan los ajustes de Tone.
Especifica qué mensajes MIDI se utilizan para controlar la unidad y si se utilizan mensajes de pedal (Hold 1, 2, Sostenuto, Soft) para mantener la condición modificada.
Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Modificar los Ajustes de Tone" (página 106).

** Los ajustes del parámetro Control Source están vinculados a los ajustes de la Fuente Común (página Control Param [PATCH] -> [F5] (LFO&Ctl) -> [F3] (Control)).*

● Página Structure ([PATCH] -> [F1] (Common) -> [F3] (Struct))

Especifica la manera en que se combinan los Tones.

FIGURA

Structure Type 1&2 (Estructuras de tipo 1 y 2)
Structure Type 3&4 (Estructuras de tipo 3 y 4)
Cada uno de estos dos parámetros determina la manera en que los Tones 1 y 2 y los Tones 3 y 4 se combinan. Dispone de los diez tipos de estructuras siguientes.

** Debido al espacio limitado, en este manual utilizamos abreviaciones. Tienen los siguientes significados*

B: Booster (¿Qué es un Booster? pág. 75)
R: Modulador en Anillo (¿Qué es un Modulador en Anillo? pág. 76)
.
TYPE1: Mantiene independientes los Tones 1 y 2 (ó 3 y 4). Si desea conservar los sonidos PCM o crear sonidos nuevos y combinarlos en cada Tone, seleccione este parámetro.

TYPE2: Combinan dos filtros para realzar la respuesta del filtro. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones.

TYPE3: Se combinan dos filtros y se aplica un Booster para distorsionar las formas de onda.

TYPE4: Se aplica un filtro a la mezcla de los Tones 1 (ó 3) y 2 (ó 4) antes de enviar la señal al Booster para distorsionar las formas de onda. El TVA del Tone 1 (3) controla el equilibrio entre los volúmenes de los Tones para ajustar el efecto del Booster.

TYPE5: Se combinan dos filtros y se realzan los armónicos superiores mediante el modulador en anillo. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla la profundidad del modulador en anillo.

TYPE6: Se combinan dos filtros, se realzan los armónicos superiores mediante el modulador en anillo y se añade el Tone 2 (ó 4). Como puede mezclar el sonido procedente del modulador del anillo con el del Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 (ó 3) ajusta la cantidad de sonido del modulador de anillo.

TYPE7: Envía el Tone 1 (ó 3) que ha sido pasado por el filtro y el Tone 2 (ó 4) al modulador en anillo para generar nuevos armónicos.

TYPE8: Envía el Tone 1 (ó 3) que ha sido pasado por el filtro y el Tone 2 (ó 4) al modulador en anillo y después los mezcla con el Tone 2 (ó 4) que ha sido filtrado.

TYPE9: Envía los Tones filtrados al modulador en anillo para generar armónicos nuevos armónicos. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del modulador en anillo.

TYPE10: Envía los Tones filtrados al modulador en anillo para generar armónicos nuevos y después mezcla el resultado con el Tone 2 (ó 4). Dado que puede mezclar el sonido del modulador en anillo con el Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del modulador en anillo.

** Al desactivar un Tone, el gráfico que lo representa en la pantalla se convertirá en un figura gris.*

** Si selecciona uno de los tipos TYPE2 -10, al desactivar uno de los Tones, el otro tendrá un estructura de TYPE1.*

** Si limita el área del teclado en que el Tone suena (pág. 76) o si limita la gama de las velocidades con que suena (pág. 76), el resultado será que las áreas y las gamas donde el Tone no suena son las mismas que obtendría al desactivar el Tone.*

Esto significa que, si selecciona TYPE 2- 10 y crea un área en el teclado o una gama de velocidad en la cual uno de los Tones de una pareja no suene, las notas que interprete en dicha área o gama las hará sonar el otro Tone como TYPE 1, a pesar del ajuste mostrado.

Booster 1&2 (Ganancia del Booster 1 y 2)
Booster 3&4 (Ganancia del Booster 3 y 4)

Si selecciona TYPE3 o TYPE4 en el parámetro Structure Type, puede ajustar la profundidad del Boost. El Booster amplifica la señal de entrada para distorsionarla. Esto proporciona un efecto similar al de la distorsión utilizada con guitarras eléctricas. Los ajustes más altos proporcionan más distorsión.

** Este parámetro se muestra sólo si el Structure Type está ajustado en Type 3 o Type 4.*

<¿Qué es un Booster?>

Se utiliza el Booster para distorsionar la señal de entrada.

FIGURA

Nivel del Booster

Además de utilizarlo para crear distorsión, puede crear modulación de tipo PWM (Modulación de la Amplitud del Pulso) utilizando la forma de onda del Tone (WG1) como LFO para desplazar hacia arriba y hacia abajo la forma de onda del otro Tone (WG2). Este parámetro funciona mejor si lo utiliza en conjunto con el parámetro Wave Gain ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F1] WG Param)) (pág. 80).

FIGURA

Utiliza WG1 como LFO Ajusta la salida del WG1

WG2 Añadir al WG1
El área distorsionada de la forma de onda cambia
Desplazamiento de la forma de onda mediante el WG1

<¿Qué es el modulador en Anillo?>
El Modulador en Anillo multiplica la frecuencia de dos Tones y así crea un nuevo sonido que incluye armónicos (parciales inarmónicos) que no están incluidos en ninguno de los dos Tones originales. (Si ninguna de las formas de onda es de tipo sinusoidial, no se generan frecuencias pares). Como la estructura de los armónicos cambia según la diferencia en la afinación de las dos formas de onda, el sonido carece de afinación definida y dispone de una resonancia metálica. Esto es especialmente útil para crear un sonido de campanas y otros sonidos metálicos.

FIGURA

● Página Tone Key Range Lower:Upper ([PATCH] -> [F1] (Common) -> [F4] (K. Range))

Especifica la gama de notas que puede utilizar para hacer sonar cada Tone. Puede utilizar esta función para que diferentes Tones suenen en diferentes áreas del teclado. La gama especificada se muestra de forma gráfica.

FIGURA

Tone 1- 4
Lower especifica la nota más grave que hace sonar cada Tone y Upper especifica la nota más aguda que hace sonar cada Tone. La gama completa es de C1 a G9.

** No puede ajustar el parámetro Lower a un valor mayor del que dispone el parámetro Upper. Si lo hiciera por equivocación, ambos valores cambiarían a la vez. En este caso, vuelva a ajustar el valor.*

** Si ha desactivado un Tone, el gráfico se convierte en una línea gris.*

● Página Tone Vel Range Lower:Upper:Fade ([PATCH] -> [F1] (Common) -> [F4] (K. Range))

En esta página puede especificar la gama de los dinámicos (velocidad de tecla) que puede utilizar para hacer sonar cada Tone. Puede utilizar esta función para que diferentes velocidades hagan sonar diferentes Tones.

La gama especificada se muestra de forma gráfica.

FIGURA

Tone 1 - 4
Lower y Upper especifican el límite inferior y superior, respectivamente, de la velocidad que hace sonar cada Tone dentro de una gama de 1 a 127. Las notas ejecutadas con una velocidad menor que la ajustada no suenan o son casi inaudibles.

Crossfade especifica la manera como el volumen del Tone cambia cuando la velocidad de la nota está fuera de la gama de la velocidad especificada. Los ajustes más altos proporcionan una atenuación más gradual. Si desea que no suenen los Tones cuya velocidad está fuera de la gama especificada, ajuste este parámetro a "0".

FIGURA

Nivel
Inferior Superior
valor del parámetro valor del parámetro Velocidad

** No puede ajustar el parámetro Lower a un valor mayor del que dispone el parámetro Upper. Si lo hiciera por equivocación, ambos valores cambiarían a la vez. En este caso, vuelva a ajustar el valor.*

** Si ha desactivado un Tone, el gráfico se convierte en una línea gris.*

Switch (Interruptor de la Gama de la Velocidad)
Especifica si los tres ajustes (limite de la velocidad inferior, limite superior, crossfade) son válidos para cada Tone (ON) o si se ignoran (OFF).

** Cuando se muestran las páginas Tone Key Range Lower : Upper y Tone Vel Range Lower : Upper, podrá pulsar [F6] (Palette) para ver los ajustes de ambas páginas en una sola página (Tone Palette). Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Comparar los ajustes de los Tones mientras efectúa los ajustes" página 78.*

Ajustes para Cada Tone

Los parámetros que puede ajustar para cada Tone del Patch están asignados a los botones de función de la siguiente manera:

Crear un Patch

* Los ajustes del Patch están indicados por el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes para cada Tone.

[F2] (WG)			
	[F1] (WG Prm)		Seleccionar Forma de Onda / Tone activado / desactivado Delay, etc. (pág. 79)
	[F2] (Pitch)		Afinación (pág. 82)
	[F3] (Pch Env)		Envolvente de la Afinación (pág. 82)[F3] (TVF)
[F3] (TVF)			
	[F1] (TVF Prm)		Utilizar el filtro para modificar el brillo (pág. 83)
	[F2] (TVF Env)		Envolvente TVF (pág. 84)
[F4] (TVA)			
	[F1]		(TVA Prm) Volumen / Panorama (pág. 85)
	[F2] (TVA Prm)		Envolvente TVA (pág. 85)
[F5] (LFO&Ctl)			
	[F1] (LFO 1)		Aplicar vibrato o trémolo (pág. 86)
	[F2] (LFO 2)		Aplicar vibrato o trémolo (pág. 86)
	[F3] (Control)		Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes de los Tones (pág. 106)
	[F4] (Ctrl Sw)		La manera cómo se reciben los mensajes MIDI (pág. 88)
[F6] (Effects)			
	[F1] (General)	*	Estructura de la unidad de Efectos (pág. 25)
	[F2] (EFX Prm)	*	Tipo de Efecto (pág. 33
	[F3] (EFX Ctrl)	*	Utiliza controladores MIDI para modificar los ajustes EFX (pág. 104)
	[F4] (Chorus)	*	Chorus (pág. 53)
	[F5] (Reverb)	*	Reverb (pág. 54)

Utilice el siguiente procedimiento para ajustar cada Tone. Para cada ajuste, vea la página de referencia de la anterior figura.

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y obtenga acceso a la página PATCH Play (pág. 17).

2. Pulse [F2] (WG) - [F6] (Effects) para seleccionar el grupo de páginas deseado.

3. Pulse [F1] - [F5] para obtener acceso a la página deseada.

** Mientras se muestran las diversas páginas de ajuste, puede pulsar TONE SWITCH [1] - [4] para activar / desactivar los Tones.*

4. Utilice TONE SELECT [1] - [4] para seleccionar el Tone que desee ajustar.

El indicador parpadea y se muestra el número de Tone en la parte derecha superior de la pantalla (izquierda en el caso de la página General de los Efectos).

FIGURAS

** Como los ajustes del parámetro Effects [F2] (EFX Prm) - [F5] (Reverb) son comunes a todas las Partes, no es posible seleccionar la Parte a la cual se aplican los ajustes.*

5. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.

** Si comete un error en los ajustes y pulse [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

7. Vuelva a repetir los pasos 1 - 6 para completar los ajustes para el Patch.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de patches, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Patch mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Patch modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

Saltar grupos de página
En las páginas de los grupos WG, TVF, TVA y LFO&Ctrl, la función saltar de página está asignada a [F4] y [F5].
El botón [F4] permite pasar por las páginas WG, TVF y TVA, por el orden de WG -> TVF -> TVA -> WG... Por ejemplo, si efectúa ajustes para las diversas envolventes, esta función proporciona una manera rápida y eficaz de hacerlo. El botón [F5] permite alternar entre las páginas LFO&Ctrl y WG, LFO&Ctrl y TVF LFO&Ctrl y TVA. Es cómodo utilizarla cuando ajusta la profundidad del LFO y la profundidad del control 1&2.

Para modificar el valor por pasos grandes
En el JV-2080, los valores de los datos pueden ser modificados utilizando el dial VALUE o [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, los valores cambiarán más rápidamente si utiliza los siguientes procedimientos.

Dial VALUE
Gire el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado. Alternativamente, gire el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]
Para aumentar rápidamente el valor
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para disminuir rápidamente el valor
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC] .

● Comparar los ajustes de cada Tone mientras los efectúa

Puede ver en una sola página los valores de los ajustes de los 4 Tones

1. Si ha estado efectuando ajustes para cada Tone, pulse [F6] (Palette) para obtener acceso a la página Tone Palette.

** [F6] se mostrará sólo si dispone de la opción de seleccionar la visualización Tone Palette.*

Los parámetros de las múltiples páginas se muestran en una sola página Tone Palette.

Las dos páginas Common (Tone Key Range Lower : Upper, Tone Vel Range Lower : Upper)

Las tres páginas WG (Wave Param, Pitch, Pitch Envelope)

Las dos páginas TVF (TVF Param, TVF Envelope)

Las dos páginas TVA (TVA Param, TVA Envelope)

Las cuatro páginas LFO&Ctrl (LFO 1, LFO 2, Control Param, Control Switch)

Sólo la página General se muestra para los efectos.

Cuando se muestra la página Tone Palette, los nombres de los botones [F1] - [F5] son los mismos que cuando se muestra la página PATCH Play.

FIGURAS

2. Utilice TONE SELECT [1] - [4] o [◁] [▷] para seleccionar el Tone que desee ajustar.

El indicador parpadea.
Para seleccionar simultáneamente dos o más Tones, mantenga pulsado cualquiera de los botones TONE SELECT [1] [4] y pulse el (los) otro(s) botón (es) TONE SELECT. Los números de Tone que no sean el primero especificado se indican con el símbolo "*".

El segundo y tercer Tone especificado pueden ser seleccionados / dejados de estar seleccionados manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando TONE SELECT [1] - [4].

3. Utilice [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [△] , el cursor se desplaza al ítem superior y si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [▽], el cursor se desplaza al ítem inferior.

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Si selecciona dos o más Tones para modificarlos, al ajustar el valor, se mantendrá la diferencia entre sus respectivos valores.
Si desea ajustar los valores de estos Tones de forma que coinciden con el valor del primer Tone seleccionado, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el dial VALUE.

** Si comete un error en los ajustes y pulse [UNDO], el valor volverá al ajuste que era efectivo cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

5. Vuelva a repetir los pasos 1 - 4 para completar los ajustes para el Performance.

6. Pulse [F6] para salir de la página Tone Palette. Al pulsar [F6], se mostrará el número de Tone al cual volverá.

■ Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda

Los sonidos del JV-2080 están basados en formas de onda PCM complejos y si Ud. intenta efectuar ajustes que son contrarios al tipo de la forma de onda original, el resultado puede no ser el esperado. Las formas de onda internas del JV-2080 pertenecen a uno de dos grupos.

One Shot
Son sonidos con una caída corta. Las formas de onda One Shot están grabadas íntegramente, es decir, desde el ataque hasta el final del sonido. Este grupo incluye formas de onda que constituyen un sonido completo como, por ejemplo, instrumentos de percusión, pero también incluye machas formas de onda que proporcionan elementos del ataque de un sonido como, por ejemplo, el sonido del martillo del piano o el ruido de traste de una guitarra.

Loop
Son sonidos que disponen de una caída larga o de larga duración. Las formas de onda Loop (bucle) reproducen repetidamente la porción de la forma de onda, una vez que el sonido llegue a un estado relativamente estable. Este grupo también incluye formas de onda compuestas como, por ejemplo, la resonancia de las cuerdas del piano o las resonancias del cuerpo de los instrumentos de viento.
La siguiente figura muestra un ejemplo de la combinación de formas de onda One Shot y Loop que crean un sonido compuesto (el de Órgano Eléctrico).

FIGURA

TVA Env forma de onda Loop de Órgano Nivel Desactivada Tiempo
TVA Env de la forma de onda one shot ruido de tecla (porción ataque)
Resultado de la combinación Nota desactivada

● Precauciones a observar al utilizar formas de onda One Shot

No es posible utilizar la envolvente para modificar una forma de onda one shot y crear una caída más larga que la de la forma de onda original ni para convertirla en un sonido de larga duración. Aunque hiciera dichos ajustes de la envolvente, sería imposible hacer que suene algo que no estuviera en la forma de onda original.

● Precauciones a observar al utilizar una forma de onda loop

El timbre de la mayoría de los instrumentos acústicos como, por ejemplo, el del piano o del saxofón cambia rápida y significativamente durante los primeros momentos del ataque y es esta porción inicial que imparte el sonido característico o la identidad al instrumento. Con dichas formas de onda, es mejor utilizar las porciones de ataque tal como son y utilizar la envolvente sólo para modificar la caída. Si intenta utilizar la envolvente para modificar la porción del ataque, las características de la forma de onda original pueden hacer que sea imposible obtener el sonido deseado.

FIGURA

Nivel Cambio de Timbre guardado en la forma de onda Porción en Bucle
Envolvente para el filtro TVF
Resultado

■ Modificar la forma de onda y la afinación ([F2] (WG))

● Página Wave Param ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F1] (WG Prm))

Selecciona la forma de onda PCM básica del Tone y aplica efectos a la forma de onda.

FIGURA

Wave Group
Selecciona el grupo de las formas de onda que sirven como base del Tone.

INT A-B : Una Forma de onda guardada en la memoria interna.
EXP A-D : Una forma de onda guardada en la Placa de Ampliación de Onda instalada en los slots EXP A-D.

** Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse el dial VALUE (SOUND LIST).*

** No puede seleccionar un grupo de formas de onda contenido en una Placa de Ampliación de Onda si ésta no está instalada en la unidad.*

** Al seleccionar XP-A - H, el nombre de la placa de expansión de onda se mostrará en la parte inferior de la pantalla.*

Wave Number
Selecciona la forma de onda básica del Tone. Además del número de onda, se muestra el nombre de la onda entre paréntesis ( ).

** Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse el dial VALUE (SOUND LIST).*

Wave Gain
Ajusta la ganancia (amplitud) de la onda para realzarla. La gama disponible es de -6 a +12 dB por pasos de 6dB (decibelios). Un aumento de 6 dB dobla la ganancia. Si desea utilizar el Booster para distorsionar el sonido, ajustar este parámetro al máximo sería muy efectivo (pág. 75).

Tone Switch
Si desea utilizar un Tone especifico, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF. Esto permite aprovechar al máximo el número máximo de voces simultáneas, debido a que puede desactivar (OFF) los Tones innecesarios.

** Si utiliza los botones TONE SWITCH [1]-[4] para activar/desactivar un Tone, este parámetro también cambia.*

** También puede efectuar este ajuste desde la página PATCH Play (pág. 71).*

<FXM (Modulación del Cruce de Frecuencias)>
La FXM (Modulación del Cruce de Frecuencias) aplica la modulación de frecuencias añadiendo una forma de onda específica a la forma de onda original para crear nuevos y aún más complejos elementos armónicos. Proporciona una gran ayuda para crear sonidos radicales o efectos especiales.

FXM Switch
Si desea utilizar la función FXM, ajústelo en ON. Si no, ajústelo siempre en OFF.

FXM Color
Selecciona los métodos diferentes para aplicar la modulación de frecuencias al sonido. Los ajustes más altos proporcionan un sonido con menos matiz y los ajustes más bajos, un sonido más metálico.

FXM Depth
Ajusta la profundidad de la modulación de frecuencias creada por la función FXM.

<Tone Delay>
Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa (o se deja de pulsar) la tecla y en el que empieza a sonar el Tone y también hacer que cada Tone suene en un momento diferente. Es diferente que el efecto Tone Delay y Ud. puede modificar el timbre del sonido de delay o cambiar la afinación de cada Tone para producir un arpegio pulsando una sola tecla. También puede sincronizar el tiempo del delay con el clock (tempo) interno o externo.

** Si no desea utilizar el Tone Delay, ajuste el parámetro Mode en NORMAL y el parámetro Time a "0".*

** Si el ajuste del parámetro Structure Type 1&2 (3&4) (página Structure [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F3] (Struct) ha sido ajustado en Tipo 2 - 10, la salida de los Tones 1 y 2 se combina en el Tone 2 y la salida de los Tones 3 y 4 se combinan en el Tone 4. Por esta razón, el ajuste del Tone 1 sigue al ajuste del Tone 2 y el ajuste del Tone 3 sigue al ajuste del Tone 4 (pág. 74).*

Mode (El Modo Delay de Tone)
Selecciona el tipo de delay que se aplica al Tone.

FIGURA

NORMAL : El Tone suena en relación con el tiempo especificado con el parámetro Time.

FIGURA

Nota activada Tiempo de Delay Nota desactivada

HOLD : El Tone suena después del tiempo especificado por el parámetro Time, pero se aplica el efecto sólo durante el tiempo en que mantiene pulsada la tecla. Esto significa que si deja de pulsar la tecla antes de que transcurra el Tiempo especificado, el Tone no sonará.

FIGURA

Nota activada Tiempo de Delay Nota desactivada No suena

PLAY-MATE : Si transcurren menos de 2 segundos antes de que Ud. pulse otra tecla, el Tone sonará al intervalo de tiempo que transcurrió entre las dos acciones. El ajuste del parámetro Time especifica si este intervalo de tiempo será el tiempo del delay o si el delay será el doble o la mitad de dicho intervalo de tiempo. Si transcurren 2 segundos o más antes de que Ud. pulse otra tecla, el Tone no sonará.

FIGURA

Nota activada dentro de 2 segundos
Tiempo del Delay Nota desactivada

CLOCK-SYNC : Sincroniza el Tiempo del Delay con el clock (tempo) interno o externo o con los mensajes de pedal. Para saber qué clock se utiliza y para obtener más detalles acerca de este tema, vea “Sincronizar el Tiempo del Delay con el Clock” pág. 119)

FIGURA

Nota activada Tiempo del Delay =
Proporción del tempo o del intervalo con que pisa el pedal

KEY-OFF-N : Mientras pulse la tecla, el Tone no suena. Una vez que deje de pulsar la tecla, después de que transcurra el tiempo especificado por el parámetro Time, sonará el Tone.

FIGURA

Nota activada Tiempo de Delay Nota desactivada

KEY-OFF-D: Mientras pulsa la tecla, el Tone no suena pero, al dejar de pulsarla, después de que transcurra el tiempo especificado por el parámetro Time, sonará. No obstante, para este ajuste, la envolvente del TVA del Tone empezará al pulsar la tecla y, por lo tanto, en la mayoría de los casos, se oirá sólo la parte de la caída del sonido.

FIGURA

Nota activada Tiempo de Delay Nota desactivada

** Si ha seleccionado una Onda de tipo "caída", (un sonido que cae de forma natural aunque Ud. no haya dejado de pulsar la tecla), al seleccionar KEY-OFF-N o KEY-OFF-D, es posible que no se oiga ningún sonido.*

TEMPO -SYNC : Utilice este ajuste si desea sincronizar un bucle de fases (Break Beats) con el clock (tempo). Es valido sólo si ha instalado una Placa de Ampliación de Onda como, por ejemplo, "SR-JV80-10: BASS &DRUMS", y ha seleccionado un Tone que utiliza una forma de onda que muestra el tempo (BPM). Para obtener más detalles acerca de este tema, vea “Sincronizar Bucles de Fase (Break Beats) con el Clock (Tempo) (pág. 117).

** Al seleccionar TEMPO-SYNC, se ignoran los ajustes de la afinación y la FXM.*

** Si selecciona TEMPO-SYNC, también debe ajustar el parámetro Time a "0". Si ajusta cualquier otro valor, se activa el parámetro Tone Delay.*

Time (Tiempo del Delay del Tone)
Especifica el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla (o si ha seleccionado KEY-OFF-N o KEY OFF-D para el parámetro Mode, el momento en que deja de pulsar la tecla) y en el que empieza a sonar el Tone (al utilizar el parámetro Tone Delay).

Si ha seleccionado PLAYMATE para el parámetro Mode, al ajustar este parámetro a 64, se tomará como tiempo de delay el intervalo de tiempo que transcurre entre el ataque anterior y el actual. Al ajustarlo a 127, se ajustará, como tiempo de delay, un intervalo de tiempo aproximadamente el doble que el ajustado para 64. Para hacer que el tiempo sea la mitad, ajústelo a 32. Con un ajuste de 0, el Tone no sonará. Por ejemplo, para hacer sonar dos nota (de forma consecutiva) utilizando una sola tecla, utilice dos Tones y ajuste el parámetro Time de uno de los Tones a "0" y el del otro en "32" o cualquier otro tiempo de delay que desee.
Si el parámetro Mode está ajustado en CLOCK-SYNC, puede ajustar el tiempo del delay en términos de los valores de nota del tempo de sincronización.
Ejemplo : Para lograr un tempo de 120 (120 negras suenan en i minuto (60 segundos))

Ajuste	1 segundo
192= blanca	1 segundo (60/60=1 (segundo))
96= negra	0.5 segundos (60/120=0.5 (segundos))
48= corchea	0.25 segundos (60/240= 0.25 (segundos))

Hacer sonar los contratiempos automáticamente interpretando sólo las notas que caen en los tiempos fuertes
Puede utilizar el parámetro Tone Delay para hacer que los contratiempos suenan automáticamente cuando Ud. interpreta las notas que caen en los tiempos fuertes.
Por ejemplo, efectúe los siguientes ajustes del Tone Delay para el Tone 1 del Patch PR-A:087 Music Bells.

Modo “PLAYMATE”
Tiempo “32”

Hacer sonar notas sucesivas con un tempo fijo
Los Tones 1 y 2 suenan de forma alternante. El Tone 1 suena en intervalos de tiempo que son la mitad del intervalo de tiempo en que Ud. interpreta las notas. Pruebe varios ajustes como, por ejemplo, utilice diferentes formas de onda para cada Tone o cambie la afinación.

● Página Pitch ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F2] (Pitch))

Especifica la afinación WG de cada Tone.

FIGURA

Coarse Tune
Este parámetro ajusta la afinación por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas).

Fine Tune
Este parámetro ajusta la afinación del Tone por incrementos de un cent (1/100 de un semitono) sobre una gama de 1/2 semitono más agudo o más grave.

Random Pitch Depth
Especifica el amplitud de las desviación aleatoria en la afinación que se producirá cada vez que pulse la tecla. Si no desea que la afinación cambia de forma aleatoria, ajuste este parámetro a "0". El valor cambia por unidades de un cent (1/100 de un semitono).

Pitch KeyFollow
Ajusta la cantidad de cambio en la afinación al desplazarse una octava sobre el teclado. La cantidad de cambio en la afinación se muestra de forma gráfica.
Para lograr un cambio en la afinación convencional al desplazarse una octava sobre el teclado, ajuste este parámetro a "+100". Para obtener un cambio en la afinación de dos octavas al desplazarse una octava sobre el teclado, ajuste este parámetro a "+200". Al ajustar un valor negativo (-), al desplazarse sobre el teclado hacia las teclas más agudas, la afinación bajará. Al ajustar este parámetro a "0," cada tecla tendrá la misma afinación.

● Página Pitch Envelope ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F3] (Pch Env))

Aquí puede ajustar la Envolvente de la Afinación (la manera como la afinación cambia en relación con el tiempo transcurrido).
La envolvente de la afinación se muestra en forma gráfico.

FIGURA

Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Afinación Nivel 1 Nivel 3
Nota activada Nivel 2 Nota desactivada Nivel 4 Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente de la Afinación (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan la duración del cambio en la afinación desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la afinación cambie del Nivel 1 al Nivel 2 es el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)
Ajusta el Nivel de la Envolvente de la Afinación (Level 1-4) para determinar la afinación de cada punto en relación con la afinación de referencia (la afinación ajustada en los parámetros Coarse Tune y Fine Tune [F2] (Pitch)). Los valores positivos (+) suben la afinación más que la afinación de referencia y los negativos (-), la bajan más.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación)
Este parámetro ajusta la profundidad de la Envolvente de la Afinación. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)
Si desea que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente de la afinación, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad)
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time1 de la Envolvente de la Afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad)
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time4 de la Envolvente de la Afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time4. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

** Si el teclado MIDI conectado a la unidad es incapaz de transmitir mensajes de velocidad de la Nota desactivada, no puede obtener este efecto.*

Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla)
Si desea que la tecla que pulse controle el tiempo de la envolvente de la afinación (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo en relación con el tiempo de la envolvente localizado en la tecla C4 (Do central). Cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos.

■ Modificar el Brillo del sonido mediante el Filtro ([F3] TVF))

● Página TVF Param ([PATCH] -> [F3] (TVF) -> [F1] (TVF Prm))

Esta página permite ajustar el parámetro TVF (Filtro de las Variantes del Tiempo). Puede modificar el brillo o el cuerpo del sonido y así modificar el timbre del Tone. El ajuste del filtro se muestra de forma gráfica en la parte inferior izquierda de la pantalla.

FIGURA

Filter Type
Selecciona el tipo de filtro. El filtro corta una porción específica de la gama de frecuencias para modificar el brillo o el cuerpo del sonido.

OFF : No se utiliza ningún filtro.
LPF : Filtro Pasa Bajos. Elimina las frecuencias más altas que la frecuencia de corte. Como la gama de frecuencias altas se corta, el sonido es más redondo. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo.
BPF : Filtro Pasa Bandas. Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos con características pronunciadas.
HPF : Filtro Pasa Altos. Elimina las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos percusivos con frecuencias altas realzadas.
PKG : Filtro de Picos. Realza las frecuencias localizadas cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de "wah-wah", utilizando el LFO para modificar cíclicamente la frecuencia de corte.

Cutoff Frequency (Frecuencia de corte)
Ajusta la frecuencia (frecuencia de corte) en que el filtro empieza a afectar a los componentes de las frecuencias de la forma de onda.
Si selecciona LPF para el parámetro Filter Type, los ajustes más bajos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos altos, creando un sonido más redondo. Los ajustes más altos proporcionan un sonido más brillante.
Si selecciona BPF, los componentes armónicos cambian según el ajuste de la Frecuencia de Corte. Si utiliza este parámetro de forma eficaz, puede crear sonidos realmente distintivos.

Si selecciona HPF, los ajustes más altos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos bajos para realzar sólo los componentes brillantes del sonido.
Si selecciona PKG, los armónicos que se realzan varían según el ajuste de la Frecuencia de Corte.

Resonance (Resonancia)
Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, puede dar lugar a oscilaciones y hacer que el sonido se distorsione.

Resonance Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)
Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte al parámetro Resonance. Si desea que cuanto mayor sea la velocidad del teclado, mayores sean los cambios en la Resonancia, utilice valores positivos (+). Para obtener menos cambios en la Resonancia, utilice valores negativos(-).

Cutoff KeyFollow (Seguimiento de la Tecla de Corte)
Este parámetro hace que la Frecuencia de Corte cambie en relación con la posición de la tecla pulsada. En relación a la frecuencia de corte en la tecla Do4, cuando el valor ajustado es positivo (+), las teclas localizadas en la parte más a la derecha de la tecla Do4 producen una frecuencia de corte más alta y cuando es negativo (-), más baja. Los ajustes más altos proporcionan el cambio mayor correspondiente . El valor especificado se muestra en forma de gráfico en la parte inferior derecha de la pantalla.

● Página TVF Envelope ([PATCH] -> [F3] (TVF) -> [F2] (TVF Env))

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVF (la manera como la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVF se muestra de forma gráfica.

FIGURA

Frecuencia de Corte Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Afinación Nivel 1 Nivel 3
Nota activada Nivel 2 Nota desactivada Nivel 4 Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVF (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual la frecuencia de corte cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la frecuencia de corte cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente del TVF 1-4)
Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVF (Level 1-4) para determinar la frecuencia de corte de cada punto en relación con el valor especificado en el parámetro Cutoff Frequency especificado por [F1] (TVF Prm).

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente del TVF)
Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente del TVF. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Curve (Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF)
Selecciona las siete curvas para ajustar la manera como la dinámica del teclado afecta a la frecuencia de corte. Se muestra la curva seleccionada a la derecha del valor del parámetro

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)
Especifica la manera en que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado afectan a la envolvente del TVF. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad de la Envolvente del TVF)
Hace que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time 1 de la Envolvente del TVF. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad de la Envolvente del TVF)
Si desea que la velocidad con que deja de pulsar las teclas afecte al parámetro Time4 de la Envolvente del TVF, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), si la velocidad con que deja de pulsar las teclas es mayor, habrá un cambio más rápido en el valor del Time4. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

** Si el teclado MIDI conectado a la unidad es incapaz de transmitir mensajes de velocidad de la Nota desactivada, no puede obtener este efecto.*

Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla del TVF)
Si desea que la tecla que pulsa controle el tiempo de la envolvente del TVF (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Basado en el tiempo de la envolvente TVF localizado en la tecla C4 (Do central), cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos progresivamente más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos progresivamente más largos. Los ajustes más altos producen un efectoen correspondencia mayor.

■ Efectuar el cambio en el Volumen ([F4] (TVA))

● Página TVA Param ([PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F1] (TVA Prm))

Aquí puede efectuar ajustes para el TVA (Amplificador de Tiempo Variante) . Especifica la manera en que cambia el nivel de volumen de cada Tone.

FIGURA

Tone Level
Especifica el nivel de volumen de los Tones. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones.

** Para ajustar el nivel de volumen general del Patch, utilice el parámetro Patch Level [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General)). Se multiplica el ajuste del parámetro Tone Level por el valor del Patch Level (pág. 72).*

Tone Pan
Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

** Para ajustar el panorama del Patch íntegro, utilice el parámetro Patch Pan Level [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F1] (General)). Se suman el ajuste del parámetro Tone Pan y el valor del Patch Pan (pág. 72).*

Pan KeyFollow
Si desea que la posición de la tecla pulsada afecte al panorama, utilice este parámetro. Los valores positivos (+) hacen que las teclas localizadas en la parte más a la derecha de la tecla Do central (C4) proporcionan una posición en la parte derecha del campo estereofónico y los valores negativos (-) una posición en la parte izquierda del campo estereofónico. Los ajustes más altos proporcionan un efecto progresivamente más pronunciado.

Random Pan Depth
Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan un cambio más amplio.

Alternate Pan Depth
Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplio. Puede ajustar valores para la posición a la Izquierda o la posición a la Derecha. Por ejemplo, si ajusta dos Tones en L y R, respectivamente, la posición del panorama se alternará cada vez que suenen.

** Al efectuar ajustes para los parámetros Tone Pan, Pan Keyfollow, Random Pan Depth y Alternate Pan Depth, tenga en cuenta que, si el ajuste del parámetro Structure Type 1&2 (3&4) (página Structure [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F3] (Struct) ha sido ajustado en Tipo 2 - 10, la salida de los Tones 1 y 2 se combinan en el Tone 2 y la salida de los Tones 3 y 4 se combinan en el Tone 4. Por esta razón, el ajuste del Tone 1 sigue al ajuste del Tone 2 y el ajuste del Tone 3 sigue al ajuste del Tone 4 (pág. 74).*

<Bias>
Se utiliza este parámetro para hacer que la posición de la tecla pulsada afecte al volumen. Ésto es especialmente útil para simular el sonido de los instrumentos acústicos cuyos niveles de volumen cambian según el registro. El ajuste especificado se muestra de forma gráfica.

Direction (La Dirección del Bias)
Especifica la dirección en la cual se produce el cambio en relación con la tecla ajustada para el parámetro Position.

LOWER : Cambia el nivel de volumen de la gama por debajo de la tecla ajustada para el parámetro Position.
UPPER : Cambia el nivel de volumen de la gama por encima de la tecla ajustada para el parámetro Position.
LOW&UP : Cambia simétricamente el nivel de volumen de las gamas por debajo y por encima de la tecla ajustada para el parámetro Position.
ALL : El teclado entero dispone del mismo cambio del nivel de volumen en relación con la tecla ajustada en el parámetro Position.

Position:Level (Posición del Bias:Nivel del Bias)
Utilice el parámetro Position para seleccionar la tecla a partir de la cual se inicia el cambio del nivel de volumen.
El parámetro Level especifica la curva del cambio del nivel de volumen que tendrá lugar en la dirección especificada por el parámetro Direction. Los valores más altos proporcionan un cambio más pronunciado. Los valores negativos (-) invierten el cambio.

● Página TVA Envelope ([PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F2] (TVA Env))

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVA (los cambios en el volumen en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVA especificada se muestra de forma gráfica.

FIGURA

Nivel Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3
Nota activada Nota desactivada Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVA 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVA (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual el nivel de volumen cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que el nivel de volumen cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-3 (Nivel de la Envolvente del TVA 1-3)
Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVA (Level 1-3). para determinar el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel de volumen de referencia (el parámetro Tone Level especificado por [F1] (TVF Prm)).

Velocity Curve (Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVA)
Selecciona las siete curvas para ajustar la manera como la dinámica del teclado afecta a la envolvente del TVA. Se muestra la curva seleccionada a la derecha del valor del parámetro

Velocity Sens
(La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente TVA)
Especifica la manera en que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado afecten a la profundidad de la envolvente del TVA. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVA será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad de la Envolvente del TVA)
Hace que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time 1 de la Envolvente del TVA. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad de la Envolvente del TVA)
Si desea que la velocidad con que deja de pulsar las teclas afecte al parámetro Time4 de la Envolvente del TVA, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), si la velocidad con que deja de pulsar las teclas es mayor, habrá un cambio más rápido en el valor del Time4. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

** Si el teclado MIDI conectado a la unidad es incapaz de transmitir mensajes de velocidad de la Nota desactivada, no puede obtener este efecto.*

Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla del TVA)
Si desea que la tecla que pulsa controle el tiempo de la envolvente del TVA (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Basado en el tiempo de la envolvente TVA localizado en la tecla C4 (Do central), cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos progresivamente más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos progresivamente más largos. Los ajustes más altos producen un efecto correspondientemente mayor.

■ Añadir Vibrato, Tremolo ([F5] (LFO&Ctrl))

● Página LFO1 Prm ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F1] (LFO 1))
● Página LFO2 Prm ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F2] (LFO 2))

El LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) crea cambios cíclicos. Cada Tone dispone de dos LFOs. Puede utilizarlos para cambiar cíclicamente la afinación, la frecuencia de corte y el Nivel de volumen para crear efectos de tipo modulación como vibrato, "wah-wah" y tremolo. Ambos LFOs disponen de los mismos parámetros y, por lo tanto, ofrecemos una sola explicación.

FIGURA

WaveForm (La Forma de Onda del LFO)
Puede seleccionar cualquiera de estas formas de onda LFO. Se muestra gráficamente la forma de onda seleccionada.

TRI: Onda Delta
SIN: Onda Sinusoidal
SAW: Onda Diente de Sierra
SQR: Onda Cuadrada
TRP: Onda Trapezoidal
S & H: Onda de Muestra y Sustain
RND: Onda Aleatoria
CHS: Onda Caótica

Key Sync (Sincronización del LFO con la Tecla)
Especifica si el ciclo del LFO empezará de forma sincronizada al pulsar las teclas (ON) o no (OFF).

Rate (La Frecuencia del LFO)
Este parámetro ajusta la frecuencia de la modulación de la forma de onda del LFO.
Al ajustar el valor del External Sync a CLK, este parámetro indicará los valores de las notas en múltiples de una negra. Se mostrará el símbolo del valor de nota correspondiente. Esto le permite ajustar la frecuencia del LFO en relación con la duración de las notas en el tempo de sincronización.

Ejemplo: Con un tempo de 120 (120 negras suenan en un minuto (60 segundos)

Ajuste	**1 segundo**
192= blanca	1 segundo (60/60=1 (segundo))
96= negra	0.5 segundos (60/120=0.5) (segundos))
48= corchea	0.25 segundos (60/240= 0.25) (segundos))

** Si ha seleccionado CHS (forma de onda caótica) en el parámetro Waveform, el ajuste del parámetro Rate no tiene efecto alguno.*

Ext Sync (La Sincronía Externa del LFO)
Este parámetro determina la manera en que se sincroniza el LFO.
OFF: No hay sincronización
CLK: Sincroniza el LFO con el reloj de tempo interno o externo o con los mensajes de pedal.

** Para poder utilizar esta función, debe especificar qué reloj o qué mensajes se utilizan. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Sincronizar la Frecuencia del LFO con el Clock (Tempo) página 110.*

Fade Mode (El Modo LFO Fade)
Este parámetro selecciona cómo se aplica el LFO.

ON-IN: Después de haber pulsado la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

FIGURA

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA
Bajo (menos) se pulsa la tecla profundidad

ON-OUT: Después de pulsar la tecla, se aplicará el LFO y a continuación, el nivel del LFO bajará gradualmente.

FIGURA

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA
Bajo (menos) se pulsa la tecla profundidad

OFF-IN: Después de dejar de pulsar la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

FIGURA

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA
Bajo (menos) se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla profundidad

OFF-OUT: Se aplica el LFO a partir del momento en que se pulsa la tecla. Después de dejar de pulsar la tecla, el nivel del LFO bajará gradualmente.

FIGURA

Alto (más) Tiempo de Delay Tiempo de Fade
Afinación WG/ Frecuencia de Corte TVF/ Nivel del TVA/ Pan TVA
Bajo (menos) se pulsa la tecla se deja de pulsar la tecla profundidad

Delay Time (El Tiempo de Delay del LFO)
Si el parámetro Fade Mode está ajustado en ON-IN, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla y en el que se empieza a aplicar el LFO (Con un ajuste de ON - OUT, la duración del LFO sigue activa). Si el parámetro Fade Mode está ajustado en OFF-IN, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurrirá, desde que deje de pulsar la tecla, hasta que se active el LFO. (Con un ajuste de OFF - OUT, la duración del LFO sigue activa).

Fade Time (El Tiempo de Fade)
Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que, una vez transcurrido el tiempo del delay, transcurrirá hasta que la amplitud del LFO alcanza su valor máximo (o mínimo).

Offset (Nivel del Desplazamiento del LFO)
Este parámetro desplaza hacia arriba o hacia abajo la forma de onda del LFO en relación con el valor central (la afinación o la frecuencia de corte). Los valores positivos (+) hacen que la forma de onda module hacia un punto más alto que el valor central y los negativos (-), hacia un punto más bajo.

<Depth (La Profundidad del LFO)>
Estos parámetros ajustan la manera como el LFO afecta a cada ítem. El efecto obtenido modulando la afinación se denomina “vibrato”.
El efecto obtenido modulando la frecuencia de corte se denomina “wah”.
El efecto obtenido modulando el volumen se denomina “tremolo”.

Pitch (La Profundidad del LFO aplicado a la Afinación)
Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO a la afinación.

Filtro (La Profundidad del Filtro del LFO)
Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO a la frecuencia de corte.

Level (La Profundidad de la Amplitud del LFO)
Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al nivel de volumen.

PAN (La Profundidad del Panorama del LFO)
Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al Panorama.

** Con cada ítem, los ajustes positivos (+) y negativos (-) producen efectos opuestos.Por ejemplo, al ajustar el parámetro Depth a un valor positivo (+) en un Tone y en otro, el mismo valor en negativo (-), las fases de la modulación de los Tones se invertirán. Esto permite desplazarse entre los dos Tones y así desplazar cíclicamente la posición del sonido en el campo estereofónico.*

** Al efectuar ajustes para el parámetro Pan, tenga en cuenta que, si el ajuste del parámetro Structure Type 1&2 (3&4) (página Structure [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F3] (Struct)) ha sido ajustado en Tipo 2 - 10, la salida de los Tones 1 y 2 se combinan en el Tone 2 y la salida de los Tones 3 y 4 se combinan en el Tone 4. Por esta razón, el ajuste del Tone 1 sigue al ajuste del Tone 2 y el ajuste del Tone 3 sigue al ajuste del Tone 4 (pág. 74).*

● Página Control Param ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F3] (Control))

Puede utilizar controladores MIDI externos (palanca de modulación, interruptor de pie, pedal de expresión, etc.) para modificar a tiempo real los ajustes de Tone. Al utilizar un controlador MIDI, se transmitirán mensajes MIDI. Dichos mensajes MIDI pueden modificar los ajustes de Tone.

Aquí puede especificar qué mensajes MIDI modificarán los parámetros Tone .
Para obtener más detalles acerca de este tema, vea “Modificar los Ajustes de Tone” página 106.

FIGURA

** Los ajustes del parámetro Control Source están vinculados a los ajustes del parámetro Common Source (página Control Param [PATCH] -> [F1] (Common) -> [F2] (Control)).*

● Página Control Switch ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F4] (Ctrl Sw))

Aquí puede especificar, para cada Tone, la manera en que se reciben los mensajes MIDI como, por ejemplo, de volumen, de panorama y de desplazamiento de la afinación .

* En general, los mensajes de volumen controlan el volumen, los mensajes de panorama controlan la posición en el campo estereofónico y los mensajes de desplazamiento de la afinación controlan la afinación. Además de esto, el JV-2080 permite utilizar dichos mensajes para controlar los ajustes EFX y los ajustes de Tone. Si utiliza esta prestación, desactive la recepción de estos mensajes MIDI. Si el parámetro Receive Switch está ajustado en ON para estos mensajes, ellos controlarán sus respectivas funciones habituales (además de las funciones especiales) (pág. 105, 107).

Volumen (Interruptor de control del Volumen)
Especifica si los mensajes de volumen se reciben (ON) o no (OFF).

Pan (Interruptor de control del panorama)
Especifica la manera en que los mensajes de panorama se reciben.

OFF : No se reciben.

CONTINUOUS : Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición de la nota especificada en el campo estereofónico.

KEY-ON : La posición estereofónica de la nota especificada cambiará al tocar una nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando una nota, no habrá ningún cambio en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

Pitch Bend (El Interruptor de Recepción de Control del Bender)
Especifica si los mensajes de desplazamiento de la afinación se reciben (ON) o no (OFF).

Hold-1 (El Interruptor de recepción de Hold 1)
Especifica si los mensajes de Hold 1 se reciben (ON) o no (OFF).

Redamper (El Interruptor de control del Redamper)
Este parámetro especifica si, cuando se recibe un mensaje HOLD 1 en el momento en que Ud. ha dejado de pulsar la tecla y la nota aún suena, se mantiene el sonido o no. Si desea mantener sonando el sonido, ajuste este parámetro en ON. Si utiliza esta función, también debe activar el interruptor de Recepción de Hold 1. Es especialmente efectivo con los sonidos de tipo piano.

■ Efectuar Ajustes para Efectos ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F1] [F5])

Para obtener más detalles acerca de los ajustes de los efectos, vea ([F1] (General) -> pág. 25, [F2] (EFX Prm) -> pág. 33, [F3] (EFX Ctl) -> pág. 104, [F4] (Chorus) -> pág. 53, [F5] (Reverb) -> pág. 54).

Copiar los Ajustes de Tone

Puede copiar en el Tone del Patch seleccionado actualmente los ajustes de Tone del Patch deseado. Esta función puede ahorrar tiempo.

1. Asegúrese de seleccionar un Patch.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [F2] (Copy).
4. Pulse [F1] (Tone). Se muestra la página Patch Tone Copy.

FIGURA

Si desea que el Patch seleccionado actualmente sea la fuente de la copia, ajuste el parámetro “Source” en “TEMP”.

Las palabras Destination “Temporary” o “GM Temporary” significan que el destino de la copia es el Patch seleccionado actualmente.

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.
6. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor.

Si el cursor indica “group : number”, también puede utilizar [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H] para seleccionar el grupo deseado.

7. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.
8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PATCH Play.

Crear un Set de Percusión

Como se Construyen los Sets de Percusión

Un Set de Percusión es una colección de sonidos de instrumento de percusión. Cada instrumento de percusión consiste en los cuatro elementos siguientes.

FIGURA

WG (Generador de Onda)
Especifica la forma de onda PCM que es la base del sonido y determina cómo cambia la afinación del sonido.
El JV-2080 dispone de 448 formas de onda diferentes (INTRODUCCIÓN - A: 255 y INTRODUCCIÓN - B: 193). (Ajustes de Fábrica "Formas de Onda" pág. 182).
Todos los Patches incorporados en el JV-2080 consisten en combinaciones de Tones creados con estas Formas de Onda.

TVF (Filtro de Tiempo Variable)
Especifica cómo cambian las características de las frecuencias del sonido.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)
Especifica cómo cambian el volumen y el panorama.

Envolvente
La Envolvente especifica cómo ocurrirá el cambio en relación al tiempo. Existen envolventes individuales para la Afinación, el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, si desea modificar la manera en que el sonido ataca o se desvanece, puede hacerlo ajustando la envolvente del TVA.

Utilizar un Teclado MIDI para Seleccionar los Instrumentos de Percusión a Ajustar.

Ud. puede especificar si el instrumento de percusión para el cual está efectuando los ajustes puede ser seleccionado sólo mediante el panel de control del JV-2080 o si también puede serlo pulsando las teclas del teclado MIDI conectado a la unidad.

Tecla Rhythm Edit
PNL : Puede seleccionar los sonidos de instrumentos de percusión sólo mediante el JV-2080 ([E] - [H].
PNL&MIDI : Puede seleccionar los sonidos de instrumentos de percusión mediante el JV-2080 [E] - [H] y también pulsando las teclas del teclado MIDI conectado a la unidad.

Por ejemplo, si conecta un secuenciador al JV-2080 y desea efectuar ajustes mientras escucha los datos de canción, debe ajustar este parámetro en "PNL". Si lo ajusta en PNL&MIDI, al reproducir los datos de canción, los sonidos de instrumentos de percusión para los cuales efectúe los ajustes cambiarían sucesiva y rápidamente.

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.
2. Pulse [F1] (Setup) para obtener acceso a la página Setup.

FIGURA

3. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor a "Rhythm Key Setting".
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.
5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Ajustes para Cada Instrumento de Percusión

Los parámetros que puede ajustar para cada Instrumento de Percusión en el Set de Percusión están asignados a los botones de función de la siguiente manera:

Crear un Set de Percusión

* Los ítems no indicados por un símbolo son ajustes para cada instrumento de percusión.
* El símbolo "#" indica ítems que afectan a los ajustes de Performance contenidos en el área provisional.
* Al pulsar [F2] (Key WG) - [F4] (Key TVA), alternará entre dos páginas

[F2] (Key WG)
Seleccionar Forma de Onda / instrumento de percusión activado / desactivado / Afinación, etc. (pág. 92)
[F3] (Key TVF)
Utilizar el filtro para modificar el brillo (pág. 94)
Envolvente del TVF (pág. 94)
[F4] (Key TVA)
Volumen / Panorama (pág. 95)
Envolvente TVA (pág. 95)
[F5] (Key Ctl)
Amplitud del desplazamiento de la afinación / Prohibir notas simultáneas / Hacer que los sonidos caen naturalmente / recepción de mensajes MIDI (pág. 96)
[F6] (Effects)
[F1] (General) Estructura de la unidad de Efectos (pág. 32)
[F2] (EFX Prm) Tipo de Efecto (pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl) Utiliza controladores MIDI para modificar los ajustes EFX (pág. 104)
[F4] (Chorus) Chorus (pág. 53)
[F5] (Reverb) Reverb (pág. 54)

Utilice el siguiente procedimiento para ajustar cada instrumento de percusión. Para cada ajuste, vea la página de referencia de la figura anterior.

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y obtenga acceso a la página RHYTHM Play (pág. 17).

2. Pulse [F2] (WG) - [F6] (Effects) para seleccionar el grupo de páginas deseado.
   [F2] (Key WG), [F3] (Key TVF) y [F4] (Key TVA) disponen de dos páginas cada uno. Cada vez que pulse [F2] - [F4], alternará entre estas dos páginas.

3. Si selecciona Effects, debe pulsar otra vez [F1] (General) - [F5] (Reverb) para obtener acceso a la página deseada.

4. Utilice [E] - [H] para seleccionar el instrumento de percusión (tecla) que desee ajustar.
   [E] : Selecciona la tecla localizada una octava más grave que la tecla seleccionada actualmente.
   [F] : Selecciona la tecla localizada un semitono más grave que la tecla seleccionada actualmente.
   [G] : Selecciona la tecla localizada un semitono más agudo que la tecla seleccionada actualmente.
   [H] : Selecciona la tecla localizada una octava más aguda que la tecla seleccionada actualmente.

** También puede pulsar cualquier tecla del teclado MIDI conectado a la unidad para seleccionar el instrumento de percusión deseado (tecla). En este caso, debe ajustar el parámetro Rhythm Edit Key (Página Setup [SYSTEM] -> [F1] (Setup)) en PNL&MIDI. Con los ajustes de fábrica, está ajustado en PNL&MIDI (pág. 90).*

Se muestra la tecla (nombre de nota) y el nombre de onda en la parte derecha superior de la pantalla.
En la página General de los Efectos, se muestra sólo la tecla (nombre de nota) en la parte inferior izquierda de la pantalla.

FIGURAS

** Como los ajustes del parámetro Effects [F2] (EFX Prm) - [F5] (Reverb) son comunes a todos los instrumentos de percusión, no es posible seleccionar el instrumento de percusión individual al cual se aplican los ajustes.*

5. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que estaba en efecto cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

7. Vuelva a repetir los pasos 1 - 6 para completar los ajustes para el Set de Percusión.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de Sets de Percusión, indicando que los ajustes han sido modificados.

FIGURA

** Si apaga la unidad o selecciona otro Set de Percusión mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Set de Percusión modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

Para modificar el valor por pasos grandes
En el JV-2080, los valores de los datos pueden ser modificados utilizando el dial VALUE o [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, los valores cambiarán más rápidamente si utiliza los siguientes procedimientos.

Dial VALUE
Gire el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado. También puede girar el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]
Para aumentar rápidamente el valor
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para disminuir rápidamente el valor
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC] .

■ Sugerencias para Seleccionar la Forma de Onda

Los sonidos del JV-2080 están basados en formas de onda PCM complejas y si Ud. intenta efectuar ajustes contrarios al tipo de la forma de onda original, el resultado puede no ser el esperado. Las formas de onda internas del JV-2080 pertenecen a uno de dos grupos.

One Shot
Son sonidos con una caída corta. Las formas de onda One Shot están grabadas íntegramente, es decir, desde el ataque hasta el final del sonido. Este grupo incluye formas de onda que constituyen un sonido completo como, por ejemplo, instrumentos de percusión, pero también incluye muchas formas de onda que proporcionan elementos del ataque de un sonido como, por ejemplo, el sonido del martillo del piano o el ruido de traste de una guitarra.

Loop
Son sonidos que disponen de una caída larga o de larga duración. Las formas de onda Loop (bucle) reproducen repetidamente la porción de la forma de onda, una vez que el sonido llegue a un estado relativamente estable. Este grupo también incluye formas de onda compuestas como, por ejemplo, la resonancia de las cuerdas del piano o las resonancias del cuerpo de los instrumentos de viento.
La siguiente figura muestra un ejemplo de la combinación de formas de onda One Shot y Loop que crean un sonido compuesto (el de Órgano Eléctrico).

● Precauciones a observar al utilizar formas de onda One Shot

No es posible utilizar la envolvente para modificar una forma de onda one shot y crear una caída más larga que la de la forma de onda original ni para convertirla en un sonido de larga duración. Aunque hiciera dichos ajustes de la envolvente, sería imposible hacer que suene algo que no estuviera en la forma de onda original.

● Precauciones a observar al utilizar una forma de onda loop

El timbre de la mayoría de los instrumentos acústicos como, por ejemplo, el del piano o el del saxofón cambia rápida y significativamente durante los primeros momentos del ataque y es esta porción inicial lo que imparte el sonido característico o la identidad al instrumento. Con dichas formas de onda, es mejor utilizar las porciones de ataque tal como son y utilizar la envolvente sólo para modificar la caída. Si intenta utilizar la envolvente para modificar la porción del ataque, las características de la forma de onda original pueden hacer que sea imposible obtener el sonido deseado.

FIGURA

Nivel Cambio de Timbre guardado en la forma de onda Porción en Bucle
Envolvente para el filtro TVF
Resultado

■ Modificar la forma de onda y la afinación ([RHYTHM] -> [F2] (Key WG))

● Página Wave ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F1] (WG Prm))

Selecciona la forma de onda PCM que sirve como base del instrumento de percusión, y aplica efectos a la forma de onda y especifica su afinación.

FIGURA

Wave Group
Selecciona el grupo de las formas de onda que sirven como base del Tone.

INT A-B : Una Forma de onda guardada en la memoria interna.
EXP A-D : Una forma de onda guardada en la Placa de Ampliación de Onda instalada en los slots EXP A-D.

** Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse el dial VALUE (SOUND LIST).*

** No puede seleccionar un grupo de formas de onda contenido en una Placa de Ampliación de Onda si ésta no está instalada en la unidad.*

** Al seleccionar XP-A - H, el nombre de la placa de expansión de onda se mostrará en la parte inferior de la pantalla.*

Wave Number
Selecciona la forma de onda básica del Tone. Además del número de onda, se muestra el nombre de la onda entre paréntesis ( ).

** Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse el dial VALUE (SOUND LIST).*

Wave Gain
Ajusta la ganancia (amplitud) de la onda para realzarla. La gama disponible es de -6 a +12 dB por pasos de 6dB (decibelios). Un aumento de 6 dB dobla la ganancia. Si desea utilizar el Booster para distorsionar el sonido, sería muy efectivo ajustar este parámetro al máximo (pág. 75).

Tone Switch
Especifica si el instrumento de percusión suena (ON) o no (OFF) .

Coarse Tune
Selecciona la nota en la cual está afinado el instrumento de percusión.

Fine Tune
Ajusta la afinación del instrumento de percusión por pasos de un cent (1 / 100 de un semitono) sobre una gama de 1 / 2 semitono más agudo o más grave.

Random Pitch Depth
Especifica la amplitud de la desviación aleatoria de la afinación que ocurrirá cada vez que pulse un tecla. Si no desea que la afinación cambie aleatoriamente, ajuste este parámetro a 0. El valor cambia por unidades de 1 cent (1 / 100 de un semitono).

● Página Pitch Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente de la Afinación (la manera en que la afinación cambia en relación con el tiempo transcurrido).
La envolvente de la afinación se muestra en forma de gráfico.

FIGURA

** Si el ajuste del parámetro Envelope Mode (página Control Param [RHYTHM] -> [F5] (Key Control)) está ajustado en "NO - SUS", la pantalla muestra "NO - SUSTAIN".*

FIGURA

Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Afinación Nivel 1 Nivel 3
Nota activada Nivel 2 Nota desactivada Nivel 4 Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente de la Afinación (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan la duración del cambio en la afinación desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la afinación cambie del Nivel 1 al Nivel 2 es el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)
Ajusta el Nivel de la Envolvente de la Afinación (Level 1-4) para determinar la afinación de cada punto en relación con la afinación de referencia (los valores de los parámetros Coarse Tune y Fine Tune especificados en la página Wave). Los valores positivos (+) suben la afinación más que la afinación estándar y los negativos (-), la bajan más.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación)
Este parámetro ajusta la profundidad de la Envolvente de la Afinación. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)
Si desea que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente de la afinación, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad)
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time1 de la Envolvente de la Afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

■ Modificar el Brillo del sonido mediante el Filtro ([RHYTHM] -> [F3] (Key TVF))

● Página TVF Param ([PATCH] -> [F3] (TVF) -> [F1] (TVF Prm))

Esta página permite ajustar el parámetro TVF (Filtro de los Variantes del Tiempo). Puede modificar el brillo o el cuerpo del sonido y así modificar el timbre del Tone. El ajuste del filtro se muestra de forma gráfica en la parte inferior izquierda de la pantalla.

FIGURA

Filter Type
Selecciona el tipo de filtro. El filtro corta una porción específica de la gama de frecuencias para modificar el brillo o el cuerpo del sonido.

OFF : No se utiliza ningún filtro.
LPF : Filtro Pasa Bajos. Elimina las frecuencias más altas que la frecuencia de corte. Como la gama de frecuencias altas se corta, el sonido es más redondo. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo.
BPF : Filtro Pasa Bandas. Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos con características pronunciadas.
HPF : Filtro Pasa Altos. Elimina las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos percusivos con frecuencias altas realzadas.
PKG : Filtro de Picos. Realza las frecuencias localizadas cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de "wah-wah", utilizando el LFO para modificar cíclicamente la frecuencia de corte.

Cutoff Frequency (Frecuencia de corte)
Ajusta la frecuencia (frecuencia de corte) en que el filtro empieza a afectar los componentes de las frecuencias de la forma de onda.
Si selecciona LPF para el parámetro Filter Type, los ajustes más bajos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos altos creando un sonido más redondo. Los ajustes más altos proporcionan un sonido más brillante.
Si selecciona BPF, los componentes armónicos cambian según el ajuste de la Frecuencia de Corte. Si utiliza este parámetro de forma eficaz, puede crear sonidos realmente distintivos.
Si selecciona HPF, los ajustes más altos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos bajos para realzar sólo los componentes brillantes del sonido.
Si selecciona PKG, los armónicos que se realzan varían según el ajuste de la Frecuencia de Corte.

Resonance (Resonancia)
Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, puede dar lugar a oscilaciones y hacer que el sonido se distorsione.

Resonance Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)
Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte al parámetro Resonance. Si desea que cuanto mayor sea la velocidad del teclado, mayores sean los cambios en la Resonancia, utilice valores positivos (+). Para obtener menos cambios en la Resonancia, utilice valores negativos (-).

● Página TVF Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVF (la manera como la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVF se muestra de forma gráfica.

** Si el ajuste del parámetro Envelope Mode (página Control Param [RHYTHM] -> [F5] (Key Control)) está ajustado en "NO - SUS", la pantalla muestra "NO - SUSTAIN".*

FIGURA

Frecuencia de Corte Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Afinación Nivel 1 Nivel 3
Nota activada Nivel 2 Nota desactivada Nivel 4 Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVF (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual la frecuencia de corte cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la frecuencia de corte cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente del TVF 1-4)
Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVF (Level 1-4) para determinar la frecuencia de corte de cada punto en relación con el valor especificado en el parámetro Cutoff Frequency de la página TVF Param.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente del TVF)
Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente del TVF. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)
Especifica la manera en que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado afecten a la envolvente del TVF. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad al Tiempo de la Velocidad de la Envolvente del TVF)
Hace que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado afecta al parámetro Time 1 de la Envolvente del TVF. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

■ Efectuar el cambio en el Volumen ([RHYTHM] -> [F4] (Key TVA))

● Página TVA Param
Aquí puede efectuar ajustes para el TVA (Amplificador de Tiempo Variante). Especifica la manera en que cambia el nivel de volumen de cada instrumento de percusión y como se aplica el panorama al sonido.

FIGURA

Tone Level (Nivel del Tone de Percusión)
Especifica el nivel de volumen del instrumento de percusión. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los instrumentos de percusión.

Tone Pan (Panorama del Tone de Percusión)
Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los instrumentos de percusión. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Random Pan Depth
Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan un cambio más amplio.

Alternate Pan Depth
Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia. Puede ajustar valores para la posición a la Izquierda o la posición a la Derecha. Por ejemplo, si ajusta dos instrumentos de percusión en L y R, respectivamente, la posición del panorama se alternará cada vez que suenen.

● Página TVA Envelope
Aquí puede ajustar la Envolvente del TVA (los cambios en el volumen en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVA especificada se muestra de forma gráfica.

** Si el ajuste del parámetro Envelope Mode (página Control Param [RHYTHM] -> [F5] (Key Control)) está ajustado en "NO - SUS", la pantalla muestra "NO - SUSTAIN".*

FIGURA

Nivel Tiempo 1 Tiempo 2 Tiempo 3 Tiempo 4
Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3
Nota activada Nota desactivada Tiempo

Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVA 1-4)
Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVA (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual el nivel de volumen cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que el nivel de volumen cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-3 (Nivel de la Envolvente del TVA 1-3)
Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVA (Level 1-3) para determinar el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel de volumen de referencia (el parámetro Tone Level especificado por [F1] (TVF Prm)).

Velocity Sens
(La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente TVA)
Especifica la manera en que los cambios en la fuerza empleada al tocar el teclado afectan ala profundidad de la envolvente del TVA. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVA será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad al Tiempo de la Velocidad de la Envolvente del TVA)
Hace que la dinámica de sus ejecuciones en el teclado afecte a los tiempos generales de la Envolvente del TVA. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en los tiempos de las envolventes. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

■ Gama del Desplazamiento de la Afinación / Evitar Notas Simultáneas / Crear Caídas Naturales ([RHYTHM] -> [F5] (Key Ctrl))

● Página Control Param
Aquí puede especificar las funciones de los diversos controladores y la manera como suena cada tecla.

FIGURA

Bend Range
Especifica la amplitud del cambio en la afinación que ocurrirá cuando Ud. desplace a la posición máxima izquierda / derecha la palanca del bender del teclado MIDI conectado a la unidad. El desplazamiento es por pasos de un semitono con un máximo de + / - una octava.

Mute Group
Mute Group es una función que puede utilizar para evitar que los instrumentos de percusión del mismo grupo de enmudecimiento suenen simultáneamente.
Por ejemplo, es físicamente imposible producir simultáneamente con una batería acústica los sonidos de charles abierto y cerrado. Para simular esta situación, puede especificar el mismo grupo de enmudecimiento para ambos sonidos de charles. Puede especificar 31 grupos de enmudecimiento diferentes. Si no desea utilizar esta función, ajústela en OFF.

Envelope Mode
Al seleccionar una forma de onda en bucle (pág. 92), normalmente el sonido seguirá sonando hasta que deje de pulsar la tecla. Si desea que el sonido caiga naturalmente aunque mantenga pulsada la tecla, ajuste esta función en "NO SUS".

** Si selecciona una forma de onda "one shot" (pág. 92), el sonido no seguirá sonando aunque seleccione "SUSTAIN".*

Volume (Interruptor de control de Volumen)
Especifica si la unidad recibe mensajes de volumen (ON) o no (OFF).

Pan (Interruptor de control del Panorama)
Especifica la manera en que los mensajes de panorama se reciben.

OFF : No se reciben.

CONTINUOUS : Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición de la nota especificada en el campo estereofónico.

KEY-ON : La posición estereofónica de la nota especificada cambiará al tocar una nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando una nota, no habrá ningún cambio en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

Hold-1 (El Interruptor de recepción de Hold 1)
Especifica si los mensajes de Hold 1 se reciben (ON) o no (OFF).

* Si el parámetro Envelope Mode está ajustado en NO - SUS, este ajuste se ignora.

■ Efectuar Ajustes para Efectos ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F1] [F5])
Para obtener más detalles acerca de los ajustes de los efectos, vea ([F1] (General) -> pág. 32, [F2] (EFX Prm) -> pág. 33, [F3] (EFX Ctl) -> pág. 104, [F4] (Chorus) -> pág. 53, [F5] (Reverb) -> pág. 54).

Copiar los Ajustes de Tone

Puede copiar en cualquier tecla del Set de Percusión seleccionado actualmente los ajustes del Instrumento de Percusión perteneciente a cualquier Set de Percusión. Esta función puede ahorrarle tiempo.

1. Asegúrese de seleccionar un Set de Percusión.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [F2] (Copy).

4. Pulse [F1] (Key). Se muestra la página Rhythm Key Copy.

FIGURA

Si desea que el Set de Percusión seleccionado actualmente sea la fuente de la copia, ajuste el parámetro “Source” en “TEMP”.

Las palabras Destination “Temporary” o “GM Temporary” significan que el destino de la copia es el Set de Percusión seleccionado actualmente.

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

6. Girando el dial VALUE o pulsando [INC] [DEC], ajuste el valor.

Si el cursor indica “group : number”, también puede utilizar [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A] - [H] para seleccionar el grupo deseado.
Si el cursor se encuentra en el sonido de Instrumento de Percusión (tecla), también puede utilizar [E] - [H] para seleccionar el sonido de instrumento de percusión (tecla).

[E] : Selecciona la tecla localizada una octava más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[F] : Selecciona la tecla localizada un semitono más grave que la tecla seleccionada actualmente.
[G] : Selecciona la tecla localizada un semitono más agudo que la tecla seleccionada actualmente.
[H] : Selecciona la tecla localizada una octava más aguda que la tecla seleccionada actualmente.

Alternativamente, puede pulsar una tecla del teclado MIDI conectado a la unidad para especificar el instrumento de percusión (la tecla) deseado. En este caso, debe ajustar el parámetro Edición de Tecla de Percusión (página de Ajuste [SYSTEM] -> [F1] (Setup)) en PNL & MIDI. En los ajustes de fábrica está ajustado en PNL 7 MIDI (Pág. 90).

7. Pulse [F6] (Execute) para efectuar la copia.

8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página RHYTHM Play.

Afinación

Ajustes Generales

■ Master Tune y Master Key Shift

Los ajustes de los parámetros Master Tune y Master Key Shift son comunes a todos los Patches, Performances, Sets de Percusión y al Sistema GM.

Master Tune
Ajusta la afinación general del JV-2080. El ajuste representa la frecuencia de la tecla La 4.

Master Key Shift
Desplaza la afinación general del JV-2080 por pasos de un semitono.

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [F2] (Tune). Se muestra la página Tune.

FIGURA

3. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ajuste del "Master Tune" o de "Master Key Shift".

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar la Afinación General.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que estaba en efecto cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

■ Scale Tune

El JV-2080 permite utilizar una variedad de afinaciones además del temperamento igual. Puede ajustar la afinación de cada nombre de nota por pasos de 1 cent (1 / 100 de un semitono) relativo a la afinación del temperamento igual. Puede efectuar un juego de ajustes desde el modo Patch. En el modo Performance y en el modo GM system, cada Parte dispone de un juego de ajustes de la función Scale Tune.

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.

2. Pulse [F2] (Tune). Se muestra la página Tune.

FIGURAS

3. Si ha seleccionado un Performance o el Sistema GM, pulse PART SELECT [1/9] - [8/16] para seleccionar la Parte para la cual desee efectuar los ajustes.

Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador del botón [1-8 / 9 - 16] y pulse PART SELECT [1/9] - [8/16].
El indicador parpadea y se muestra el número de la Parte en la esquina izquierda de la pantalla.

4. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que estaba en efecto cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

6. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

Interruptor <Scale Tune>
Especifica si se utiliza la función Scale Tune (ON) o no (OFF).

Ajústela en ON si desea interpretar utilizando un temperamento que no sea el temperamento igual.

Scale Tune
Especifica el temperamento de la página del teclado en la pantalla. Al efectuar los ajustes para cada nota de la octava (Do - Si), se aplicarán a las notas de todas las octavas.

<Entonación Igual >
Este temperamento divide la octava en 12 pasos iguales y es el temperamento de uso más frecuente hoy en día, especialmente en la música occidental. Cuando el Interruptor Scale Tune está desactivado, el JV-2080 aplica este temperamento.

< Entonación Justa (Tónica de Do)>
En la entonación justa las triadas primarias suenan mejor que en el temperamento igual. No obstante, esto sólo es válido para una tonalidad y, al tocar en otra tonalidad, los acordes sonarán desafinados.

< La escala de tipo Arábica >
Comparado con el temperamento igual, las notas E y B están afinadas un semitono más graves y C#, F# y G#, un semitono más agudas. Esta escala dispone de intervalos de tercera neutros (el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor) entre las notas G-B, C-E, F-G#, A#-C# y D#-F#. En el JV-2080 , Ud. puede utilizar una escala de tipo Arábica cuya tónica sea G, C o F.

FIGURA

Nombre de la Nota Entonación Igual Entonación Justa Escala Arábica

Ajustes Para Cada Parte del Performance

Puede efectuar los dos ajustes siguientes relacionados con la afinación.

■ Coarse Tune

Coarse Tune (Afinación General de Parte)
Ajusta la afinación estándar de cada Parte por pasos de un semitono sobre una gama de + / - 4 octavas. Este ajuste proporciona un cambio relativo . El ajuste de "0" corresponde a la afinación del Patch.

■ Fine Tune

Fine Tune (Afinación Precisa de Parte)
Ajusta la afinación especificada por el parámetro Coarse Tune por pasos de 1 cent (1 / 100 de un semitono) sobre una gama de 1/2 ascendente o descendente.

1. Seleccione el Performance que desee utilizar y obtenga acceso a la página PERFORM Play (pág. 17).

2. Pulse [F3] (Part). Se muestra la página Part Param.

3. Utilice PART SELECT [1/9] - [8/16] para seleccionar la Parte para la cual desee efectuar los ajustes.

Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que se ilumine el indicador del botón [1-8 / 9 - 16] y pulse PART SELECT [1/9] - [8/16].
El indicador parpadea y se muestra el número de la Parte en la esquina derecha superior de la pantalla.

4. Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor a "Coarse Tune" o a "Fine Tune".

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

** Si comete un error en los ajustes y pulsa [UNDO], el valor volverá al ajuste que estaba en efecto cuando Ud. desplazó el cursor al ítem.*

6. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

Se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de Performances, indicando que los ajustes han sido modificados.

** Si apaga la unidad o selecciona otro Patch mientras se muestra el símbolo "*", perderá los ajustes de Patch modificados. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (pág. 56).*

Inicializar el Sonido Seleccionado

Se le proporcionan dos métodos de Inicialización: "DEFAULT" y "PRESET."

Modo (Modo Inicializar)

DEFAULT:	Los datos quedarán ajustados a los valores "básicos". Esto es útil si Ud. desea crear sonidos originales.
PRESET:	Se recuperarán los datos existentes en el grupo USER cuando el JV-2080 salió de fábrica.

En un Set de Percusión, existe la opción adicional de inicializar un sólo sonido (tecla) de instrumento de percusión contenido en el Set de Percusión (Key), o de inicializar todos los ajustes del Set de Percusión íntegro (All).

** Para inicializar el Sistema GM , vaya a "Inicializar" →página 128.*

· Performance o Patch

1. Seleccione un Performance o un Patch. (→ pág. 17)
   Si piensa utilizar "DEFAULT" para la inicialización, no importa el Performance o el Patch que seleccione.
   Si piensa utilizar "PRESET" para la inicialización, seleccione el número de Performance o de Patch del grupo USER cuyos datos desee recuperar.

2. Pulse [UTILITY] para que se encienda el indicador.

3. Pulse [F3] (Init). Se mostrará la Página de Inicialización correspondiente.

FIGURA

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar "DEFAULT" o "PRESET".

5. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la operación de inicialización.

   Volverá a la página Play. Si utilizó DEFAULT para la inicialización, se mostrará el nombre "INIT PERFORM" o "INIT PATCH."

El símbolo * se mostrará a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados. Si desea mantener los ajustes modificados, ejecute la operación guardar. (→ pág. 56)

** Si selecciona datos de PR-A--C, E, PR-D (GM (MIDI General)) y utiliza "PRESET" para la inicialización, se recuperarán los datos de grupo USER del número correspondiente.*

· Set de Percusión

1. Seleccione un Set de Percusión. (→ pág. 17)

Si va a utilizar "DEFAULT" para la inicialización, no importa el Set de Percusión que seleccione.
Si va a utilizar "PRESET" para la inicialización, seleccione el número de Set de Percusión del grupo USER cuyos datos desee recuperar.

2. Pulse [UTILITY] para que se encienda el indicador.
3. Pulse [F3] (Init).

4.
Para sonidos individuales de instrumento de percusión (Key)
Pulse [F1] (Key). Se mostrará la página Rhythm Initialize Key.

Para el Set de Percusión íntegro (All)
Pulse [F2] (All). Se mostrará la página Rhythm Initialize All.

FIGURA

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el Modo en "DEFAULT" o "PRESET".

Si ha seleccionado Key, también deberá ajustar el sonido de instrumento de percusión (tecla) que será inicializado. Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar y haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar la tecla.

También puede seleccionar la tecla pulsando [E] - [H]

[E] : Selecciona la tecla 1 octava por debajo de la tecla seleccionada en este momento.
[F] : Selecciona la tecla un semitono por debajo de la tecla seleccionada en este momento.
[G] : Selecciona la tecla un semitono por encima de la tecla seleccionada en este momento.
[H] : Selecciona la tecla 1 octava por encima de la tecla seleccionada en este momento.

** Si el cursor se encuentra en Key, también puede seleccionar el instrumento de percusión (tecla) que debe ser inicializado pulsando una tecla en un teclado MIDI conectado. En este caso, el parámetro Rhythm Edit Key (página Setup [SYSTEM] → [F1] (Setup)) debe ajustarse en PNL&MIDI. Con los ajustes de fábrica está ajustado en PNL&MIDI. (→ pág. 90)*

6. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la operación Inicializar.

Volverá a la página RHYTHM Play.
Si inicializó All con un ajuste DEFAULT, se mostrará el nombre "INIT SET."

El símbolo * se mostrará a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados. Si desea mantener los ajustes modificados, ejecute la operación guardar. (→ pág. 56)

** Si selecciona datos de PR-A--C, E, PR-D (GM (MIDI General)) y utiliza "PRESET" para la inicialización, se recuperarán los datos de grupo USER del número correspondiente.*

Recuperar los Valores Originales de Todos los Ajustes (Preset de Fábrica)

Esta operación recuperará todos los datos del JV-2080 según los ajustes de fábrica.

** Si la memoria interna del JV-2080 ya contiene datos importantes creados por Ud., esta operación hará que todos estos datos se pierdan. Si desea conservar los datos, debe guardarlos en una tarjeta DATA opcional (→ pág. 58) o en un secuenciador MIDI externo. (→ pág. 129)*

1. Pulse [UTILITY] para que se encienda el indicador.
2. Pulse [F6] (Menú) dos veces para seleccionar el Menú 3.
3. Pulse [F1] (Factory). Se mostrará la página Factory Preset.

FIGURA

4. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la operación Factory Preset.

Para salir de la página Factory Preset sin ejecutar ninguna operación, pulse [EXIT].
Una vez ejecutada la operación Factory Preset, se mostrará la página Patch Play.

** En algunos casos, la pantalla puede indicar "Write Protect ON". Si esto ocurre, pulse [DEC] para ajustar "Write Protect OFF" y pulse [F6] (OK) para cancelar el mensaje. Entonces pulse [F6] (Execute) una vez más para ejecutar la operación Factory Preset. (Protección contra la escritura → pág. 61)*

Página en Blanco

Capitulo 3.

Guía de Tópicos para la Operación Avanzada

Utilizar controladores MIDI para Crear Cambios a Tiempo Real en el Sonido.....104
Modificar los Ajustes EFX.....104
Modificar los ajustes de Tone.....106

Hacer sonar un Patch de Forma Sincronizada con el Reloj MIDI (Tempo).....110
Sincronizar la Frecuencia del LFO (Tempo).....110
Sincronizar los Cambios del EFX (Tempo).....114
Sincronizar los Bucles de Frases (Break Beats) (Tempo).....117
Sincronizar el Tiempo del Delay (Tempo).....119

Utilizar el JV-2080 como Módulo de Sonido GM.....124
Cambiar al Módulo de Sonido GM.....124
Reproducir un Score GM.....124
Enmudecer una Parte Musical Específica (Part On / Off).....125
Activar / Desactivar los Efectos ([EFX] [CHORUS] [REVERB]).....125
Ajustes para las Partes Individuales.....125
Selección de Patch / Volumen / Panorama / Afinación.....127
Efectos.....127
Inicializar.....128

Transmitir Datos.....129
Transmitir a un Aparato MIDI Externo.....129
Transmitir a una Tarjeta DATA 130
Transmitir a la Memoria Interna.....131
Transmitir Datos en Forma de Grupo.....132
Transmisión de Datos entre una Tarjeta DATA y la Memoria Interna.....132
Intercambio de Datos entre una Tarjeta DATA y la Memoria Interna.....133

Ajustes MIDI.....135
Ajustar el Canal de Recepción.....135
Cada Parte de un Performance.....135
Modo Patch.....135
Ajustes para Seleccionar Performances Vía Mensajes MIDI.....136
Ajustar el Número de Identificación de Aparato y los Interruptores de Transmisión / Recepción Generales.....136
Ajustar los Interruptores de Recepción.....137
Para Cada Parte de un Performance.....137
Para Cada Tone contenido en el Patch.....138
Para Cada Instrumento de Percusión contenido en el Set de Percusión.....139
Conectar Dos o Más JV-2080 para Aumentar la Polifonía.....140
Seleccionar Mensajes MIDI.....140
Seleccionar los Mensajes MIDI que Controlan el Volumen.....140
Seleccionar los Mensajes MIDI que Controlan el Aftertouch.....140

Ajustes Generales y Comprobación del Estado.....142
Efectuar Ajustes Generales.....142
Contraste del LCD.....142
Hacer que las Notas Sigan Sonando cuando Selecciona un Patch o un Set de Percusión.....142
Estado al Encender la Unidad.....142
Set de Caracteres de la Pantalla.....142
Comprobación de Estado.....143
Estado de la Instalación de Placas de Expansión de Onda.....143
Nombre dela Tarjeta DATA.....143
Estado de la Batería.....143
Estado de la Recepción MIDI para Performances y Partes de Sistema GM.....143

Utilizar Controladores MIDI para Crear Cambios a Tiempo Real en el Sonido

Los controladores MIDI externos (palanca de modulación, interruptor de pie, pedal de expresión, etc.) se pueden utilizar para modificar ajustes EFX o ajustes Tone a tiempo real.
Se transmiten mensajes MIDI cuando se opera desde un controlador MIDI. Si utiliza estos mensajes MIDI para controlar ajustes EFX o ajustes Tone, todo lo que haga sonar puede resultar más expresivo.

Modificar los Ajustes EFX

Los parámetros que pueden funcionar como controles son fijos para cada Tipo de EFX, y son los parámetros marcados con un símbolo "#" en las aclaraciones sobre el Tipo de EFX de las páginas 33-53. (Dos elementos ajustables cambiarán simultáneamente para "#1" y "#2." → pág. 46)
Es posible efectuar ajustes para cada Patch, Performance, Set de Percusión y para el Sistema GM.

1. Seleccione el tipo de EFX

Efectúe los ajustes en la página General de los Efectos. (Especificar la Estructura de los Efectos → pág. 25, 28)

2. Desde las diversas páginas Play, pulse los botones en el orden siguiente para acceder a la página EFX Control.

Performance o Sistema GM
[F5] (Effects) → [F3] (EFX Ctl)

Patch o Set de Percusión
[F6] (Effects) → [F3] (EFX Ctl)
En un Performance se pueden utilizar tres EFX. Pulse [F3] (EFX Ctl) varias veces para acceder a la página EFX-A Control, a la página EFX-B Control, o a la página EFX-C Control.

FIGURA

FIGURA

** Al ajustar una Fuente de Performance EFX-A en un valor de Parte entre 1 y 9 o entre 11 y 16, se mostrará el símbolo * en el margen superior derecho de la pantalla, si el cursor se encuentra en un ajuste EFX. Esto indica que el elemento ajustable del Control de EFX es un ajuste de Patch.*

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el ajuste.

** Si comete un error, pulse [UNDO] y se recuperará el valor que estaba activo cuando el cursor fue desplazado hasta este elemento.*

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

El símbolo * se mostrará a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados. Si desea mantener los ajustes modificados, ejecute la operación guardar. (→ pág. 56)

<Control Source:Depth>
(controlador EFX 1, fuente de control 2: Profundidad)
Especifique los mensajes MIDI (Fuente) asignados a EFX Ctrl 1 y 2 que modificarán ajustes EFX y la cantidad del cambio que tendrá lugar (Profundidad).
Los parámetros que se pueden controlar se mostrarán entre paréntesis ( ) a la derecha. Esto dependerá del Tipo de EFX seleccionado en el primer paso. Si el Tipo de EFX seleccionado le permite controlar un solo parámetro, el EFX Ctrl 2 se mostrará como (----------).

<Depth>
Si desea modificar el parámetro seleccionado en dirección positiva (+) (es decir, valores más altos, hacia la derecha, más rápidos, etc.) desde el ajuste actual, ajústelo en un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en dirección negativa (-) (es decir, valores más bajos, hacia la izquierda, más lentos, etc.) desde el ajuste actual, ajústelo en un valor negativo (-). Con valores tanto positivos como negativos, los ajustes más altos provocarán cambios mayores. El valor de los parámetros mismos está ajustado en la página EFX Param ([F2] (EFX Prm)). (→ pág. 33)

<Source>

OFF:	Sin control
SYS-CTRL1:	Controlador de Sistema 1 *
SYS-CTRL2:	Controlador de Sistema 2 *
MODULATION:	Modulación (Controlador número 1)
BREATH:	Breath (Controlador número 2)
FOOT:	Pie (Controlador número 4)
VOLUME:	Nivel de Volumen (Controlador número 7)
PAN:	Panorama (Controlador número 10)
EXPRESSION:	Expresión (Controlador número 11)
PITCH BEND:	Curva de Afinación
AFTERTOUCH:	Aftertouch

** Si no necesita especificar mensajes MIDI diferentes para cada Patch, Performance, Set de Percusión y Sistema GM, o bien si desea utilizar mensajes MIDI de los que aquí no dispone, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Con esta selección, los mensajes MIDI especificados por SYS-CTRL1 y 2 se mostrarán en la parte inferior de la pantalla.*

SYS-CTRL1 y 2 son ajustes que especifican los mensajes MIDI comunes a la totalidad del JV-2080 y se pueden ajustar mediante el procedimiento siguiente.

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Control). Se mostrará la página Control Assign.

Si se muestra la página Control Source, pulse [F4] (Control) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el ajuste "System Control 1" o "System Control 2".
4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el mensaje MIDI.

CC01-95 :Números de controlador 1-95 (excepto 6, 32-63)
PITCH BEND : Desplazamiento de Afinación
AFTERTOUCH : Aftertouch

* También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y hacer la selección desde una lista de mensajes MIDI. Al pulsar [F5] (Prev) o [F6] (Next) la pantalla irá cambiando por unidades de 10.

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si ha seleccionado uno de los mensajes MIDI siguientes, ajuste el interruptor de recepción correspondiente en OFF. Si está en ON, además de la función de control especial que Ud. esté especificando aquí, será ejecutada la función más usual del mensaje.*

Para un Performance
VOLUME, HOLD-1 (→ pág. 68)
Para un Patch
VOLUME, PAN, PITCH BEND, HOLD-1 (→ pág. 88)
Para un Set de Percusión
VOLUME, PAN, HOLD-1 (→ pág. 96)

Nota para los ajustes de Fuente de Control del EFX
Con los ajustes de fábrica, la mayoría de los Patches especifican "SYS-CTRL1" y "SYS-CTRL2" como los mensajes MIDI utilizados para controlar ajustes de Tone. Tenga en cuenta que, en este caso, si especifica "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2" como los mensajes MIDI que controlan ajustes EFX y opera con el control correspondiente, ambos ajustes (Tone y EFX) cambiarán.

Utilizar un controlador MIDI externo (interruptor de pie) para modificar la velocidad de Rotación.
El manual de Arranque Rápido describe la forma en la que se puede utilizar la palanca de modulación para modificar la velocidad del efecto de Rotación.
Aquí se explica cómo utilizar un interruptor de pie para modificar la velocidad de rotación. Es más conveniente utilizar un interruptor de pie para modificar la velocidad de rotación, dado que esto le dejará las dos manos libres para tocar el teclado (a diferencia de cuando se utiliza la palanca de modulación para cambiar de velocidad). Tomaremos el Patch PR-A:54 Rocker Spin como ejemplo.

1. Conecte un interruptor de pie opcional (FS-5L) al aparato externo (teclado MIDI, etc.).
2. Efectúe ajustes para que, al pulsar el interruptor de pie, se transmitan mensajes de controlador de Pie (controlador número 4)

Para obtener más detalles consulte el manual del usuario del aparato externo.

3. Seleccione Patch PR-A:54 Rocker Spin y acceda a la página PATCH Play. (→ pág. 17)

Este Patch utiliza el 8:ROTARY EFX.

4. Acceda a la página EFX Control ([F6] (Effects) → [F3] (EFX Ctl)).
5. Ajuste el parámetro de Fuente de Control EFX Ctrl 1 en "FOOT" y el parámetro Depth en "+63."

Mientras toca el teclado para hacerlo sonar, pise el interruptor de pie.
Cada vez que pise el interruptor de pie, la velocidad de rotación será modificada (alta / baja).
Haga la prueba con otros Patches que utilicen 8:ROTARY EFX.

<Peak&Hold>
(Peak & Hold de controlador de EFX) (sólo Patch)
Una vez modificados los ajustes EFX, los mensajes de pedal (los mensaje de cambio de control Hold 1 y 2, Sostenuto y Soft) se pueden utilizar para mantener (congelar) los cambios efectuados en ajustes de EFX mediante controladores MIDI.
EFX Ctrl Peak&Hold especifica lo que ocurre a la recepción de los mensajes de pedal.

OFF : No se mantendrá el estado modificado aunque se reciban mensajes de pedal.
HOLD : Al recibir mensajes de pedal, se mantendrán los ajustes actuales.
PEAK : Al recibir mensajes de pedal, se mantendrán los ajustes actuales. Si más tarde se reciben valores más altos, estos valores se mantendrán, estos valores se mantendrán.

Si el ajuste es HOLD o PEAK, los mensajes de pedal especificados como Fuente de Control Hold o como Fuente de Control Peak se indicarán en la parte inferior de la pantalla.

** Para poder utilizar esta función los ajustes Fuente de Control Hold o Fuente de Control Peak deben estar ajustados en un mensaje de pedal.*

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Control). Se mostrará la página Control Source.

Si se muestra la página Control Assign, pulse [F4] (Control) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste “Hold” o “Peak”.

Si EFX Ctrl Peak&Hold estaba ajustado en HOLD, ajuste el parámetro “Hold”. Si estaba ajustado en PEAK , ajuste el parámetro “Peak.”

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el mensaje de pedal.

OFF : Sin controlar
HOLD-1 : Hold 1 (controlador número 64)
SOSTENUTO : Sostenuto (controlador número 66)
SOFT : Pedal Soft (controlador número 67)
HOLD-2 : Hold 2 (controlador número 69)

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Tenga en cuenta que el mensaje de pedal que seleccione aquí no cumplirá su función normal según la especificación MIDI.*

Modificar los Ajustes de Tone

· Seleccionar el mensaje MIDI y el parámetro que van a ser modificados

Primero debe especificar qué mensaje MIDI modificará qué parámetro y hasta qué punto.

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y acceda a la página PATCH Play. (→ pág. 17)
2. Pulse [F5] (LFO&Ctl).
3. Pulse [F3] (Control). Se mostrará la página Control Param.
4. Utilice TONE SELECT [1]-[4] para seleccionar el Tone para el que desea efectuar los ajustes.

El indicador parpadeará y el número de Tone se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
6. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

** Si comete un error, pulse* [*UNDO*] *para recuperar el valor efectivo en el momento de desplazar el cursor hasta este elemento.*

7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Se mostrará un símbolo * a la izquierda del grupo de Patch para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** Después del tercer paso, puede pulsar [F6] (Palette) para visualizar los ajustes de los cuatro Tones juntos en una sola pantalla. Esto le permite comparar los ajustes de cada Tone mientras efectúa ajustes. (→ pág. 78)*

<Common Source>
(Controlador de Patch 1-3 Fuentes de Control)
Se pueden seleccionar hasta tres mensajes MIDI (Ctrl 1-3 (controlador 1-3)) para controlar los cambios en el Tone. Sin embargo, el mensaje MIDI para Ctrl 1 está fijado en MODULATION.
Dado que estos ajustes son comunes a los cuatro Tones, el paso 4 no es necesario.

OFF	: Sin control
SYS-CTRL1	: Controlador de Sistema 1 *
SYS-CTRL2	: Controlador de Sistema 2 *
MODULATION	: Modulación (controlador número 1)
BREATH	: Breath (controlador número 2)
FOOT	: Pie (controlador número 4)
VOLUME	: Nivel de Volumen (controlador número 7)
PAN	: Panorama (controlador número 10)
EXPRESSION	: Expresión (controlador número 11)
PITCH BEND	: Curva de Afinación
AFTERTOUCH	: Aftertouch
LFO1	: LFO 1
LFO2	: LFO 2
VELOCITY	: Velocidad
KEYFOLLOW	: Seguimiento de Tecla (posición en el teclado con el Do4 como 0)
PLAYMATE	: Playmate (intervalo entre mensajes de nota continua).

** LFO1, 2, VELOCITY, KEYFOLLOW y PLAYMATE no son mensajes MIDI, pero también se pueden utilizar para controlar los cambios en el Tone.*

** Estos ajustes están vinculados a los ajustes de Control Source (página Common Control [PATCH] → [F1] (Common) → [F2] (Control). (→ pág. 109)*

** Si no necesita especificar mensajes MIDI diferentes para cada Patch, o bien si desea utilizar mensajes MIDI que no están disponibles aquí, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Con esta selección, los mensajes MIDI especificados por SYS-CTRL1 y 2 se mostrarán en la parte inferior de la pantalla.*

SYS-CTRL1 y 2 son ajustes que especifican los mensajes MIDI comunes a la totalidad del JV-2080 y se pueden ajustar siguiendo el procedimiento siguiente.

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Control). Se mostrará la página Control Assign.

Si se muestra la página Controlo Source, pulse [F4] (Control) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el ajuste "System Control 1" o "System Control 2".
4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el mensaje MIDI.

CC01-95	: Números de controlador 1-95 (excepto 6, 32-63)
PITCH BEND	: Curva de Afinación
AFTERTOUCH	: Aftertouch

** También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y hacer la selección desde una lista de mensajes MIDI. Al pulsar [F5] (Prev) o [F6] (Next) la pantalla irá cambiando por unidades de 10.*

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si ha seleccionado VOLUME, PAN, PITCH BEND o HOLD-1, ajuste el interruptor de recepción correspondiente en OFF. Si está en ON, la función más usual del mensaje será ejecutada además de la función de control especial que Ud. esté especificando aquí. (→ pág. 88)*

<Control Dest:Depth>
(Controlador de Patch 1-3 control de destino: Depth)
Ctrl 1-3 le permite controlar simultáneamente hasta cuatro parámetros para cada Tone.
Para cada Ctrl 1-3, especifique el parámetro de Tone que se va a controlar (Dest) y la cantidad de cambio (Depth).

<Dest>
OFF : Sin control
PCH : Afinación
Parámetros TVF
[PATCH] → [F3] (TVF) → [F1] (TVF Prm) (→ pág. 83, 84)
CUT : Frecuencia de Corte
RES : Resonancia
Parámetros TVA
[PATCH] → [F4] (TVA) → [F1] (TVA Prm) (→ pág. 85)
LEV : Nivel de Tone
PAN : Panorama del Tone
Parámetros de Efectos
[PATCH] → [F6] (Effects) → [F1] (General) (→ pág. 26, 27)
MIX : Nivel de Envío del MIX / EFX
CHO : Nivel de Envío del Chorus
REV : Nivel de Envío de la Reverb
Parámetros LFO
[PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) → [F1] (LFO1) o [F2] (LFO2) (→ pág. 87, 88)
PL1 : Profundidad de la Afinación del LFO1
PL2 : Profundidad de la Afinación del LFO2
FL1 : Profundidad del Filtro del LFO1
FL2 : Profundidad del Filtro del LFO2
AL1 : Profundidad del Nivel del LFO1
AL2 : Profundidad del Nivel del LFO2
pL1 : Profundidad del Panorama del LFO1
pL2 : Profundidad del Panorama del LFO2
L1R : Frecuencia del LFO1
L2R : Frecuencia del LFO2

** Si los ajustes de Tipo de Estructura 1&2 y 3&4 (página Structure [PATCH] → [F1] (Common) → [F3] (Struct)) se ajustan a un valor de Tipo entre 2 -10, el resultado de salida de los Tones 1 y 2 se combinarán en el Tone 2 y los resultados de salida de los Tones 3 y 4 se combinarán en el Tone 4. Esto significa que, para PAN, MIX, CHO, REV pL1 y pL2, el ajuste del Tone 2 y el ajuste del Tone 3 dependerán del ajuste del Tone 4. (→ pág. 74)*

<Depth>
Si desea modificar el parámetro seleccionado en dirección positiva (+) (es decir, valores más altos, hacia la derecha, más rápidos, etc.) desde el ajuste actual, ajústelo en un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en dirección negativa (-) (es decir, valores más bajos, hacia la izquierda, más lentos, etc.) desde el ajuste actual, ajústelo en un valor negativo (-). Con valores tanto positivos como negativos, los ajustes más altos provocarán cambios mayores. Para obtener más detalles acerca de los ajustes de los parámetros mismos, consulte la página de referencia proporcionada en <Dest>.

· Mantener los ajustes modificados

Una vez modificados los ajustes de Tone, se pueden utilizar mensajes de pedal (los mensajes de cambio de control Hold 1, 2, Sostenuto y Soft) para mantener (congelar) los cambios en ajustes de Tone efectuados vía controladores MIDI.

1. Seleccione el Patch que desee utilizar y acceda a la página PATCH Play. (→ pág. 17)
2. Pulse [F1] (Common).
3. Pulse [F2] (Control). Se mostrará la página Common Control.

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste a la derecha de Ctrl 1-3.
5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Se mostrará un símbolo * a la izquierda del grupo de Patch para indicar que los ajustes han sido modificados. Si desea conservar los ajustes modificados, ejecute la operación Save. (→ pág. 56)

<Control Source:Peak&Hold>
(Controlador Patch 1-3 fuente de control:peak&hold)

<Peak&Hold>
Especifique para Ctrl 1-3 qué debe ocurrir a la recepción de mensajes de pedal.

OFF : El aspecto modificado no se mantendrá aunque se reciban mensajes de pedal.
HOLD : Al recibir mensajes de pedal, se mantendrán los ajustes actuales.

PEAK : Al recibir mensajes de pedal, se mantendrán los ajustes actuales. Si más tarde se reciben valores más altos, estos valores se mantendrán.

Si el ajuste es HOLD o PEAK, los mensajes de pedal especificados como Fuente de Control Hold o como Fuente de Control Peak se indicarán en la parte inferior de la pantalla.

** Para poder utilizar esta función los ajustes Fuente de Control Hold o Fuente de Control Peak deben estar ajustados en un mensaje de pedal.*

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Control). Se mostrará la página Control Source.

Si se muestra la página Control Assign, pulse [F4] (Control) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste “Hold” o “Peak”.

Si EFX Ctrl Peak&Hold estaba ajustado en HOLD, ajuste el parámetro “Hold”. Si estaba ajustado en PEAK , ajuste el parámetro “Peak”.

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el mensaje de pedal.

OFF	: Sin controlar
HOLD-1	: Hold 1 (controlador número 64)
SOSTENUTO	: Sostenuto (controlador número 66)
SOFT	: Pedal Soft (controlador número 67)
HOLD-2	: Hold 2 (controlador número 69)

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Tenga en cuenta que el mensaje de pedal que seleccione aquí no cumplirá su función normal según la especificación MIDI.*

<Control Source>
Se pueden seleccionar hasta tres mensajes MIDI (Ctrl 1-3 (controlador 1-3)) para controlar los cambios en el Tone. Sin embargo, el mensaje MIDI para Ctrl 1 está fijado en MODULATION. *

** Este ajuste está vinculado a los ajustes Common Source página Control Param [PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) → [F3] (Control)). Para obtener más detalles vea → página 107.*

Hacer sonar un Patch de Forma Sincronizada con el reloj MIDI (Tempo)

Sincronizar la Frecuencia del LFO (Tempo)

La frecuencia LFO puede sincronizarse con el "reloj interno", el "reloj externo" o el "intervalo con el que se pulsa un pedal."
** Los Patches PR-B:47, 49, 51-56, 69 y PR-C:34, 93, 97, 99, 123 utilizan la LFO. Seleccionaremos uno de estos Patches para probar la sincronización de la frecuencia LFO con el reloj.*

· Sincronizar con el reloj interno (LFO)

Puede especificar si el LFO debe sincronizarse con el reloj de cada Patch o Performance, o con el reloj común a la totalidad del JV-2080 .
En el paso 5, lea la parte que corresponda a su situación.

1. Seleccione un Patch o Performance. (→ pág. 17)
2. Acceda a la página LFO 1 Param o a la página LFO 2 Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) → [F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) → [F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

** Cuando se muestre la página Play, puede utilizar* [◀] [▶] *para seleccionar la Parte del Performance en la que deben efectuarse los ajustes.*
** Pulse TONE SELECT* [*1*] - [*4*] *para seleccionar el Tone en el que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

3. Ajuste EXT Sync en "CLK."

El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

4. Especifique la Frecuencia.

El período de frecuencia del LFO está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

La profundidad a la que el sonido se modulará se puede ajustar mediante los distintos parámetros <Depth>. Para obtener más detalles acerca de los parámetros LFO, vea la → página 86.

5.
Al sincronizar con el reloj individual de un Patch o un Performance

Para un Patch
A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "PATCH."
C. El LFO se sincronizará con el valor del Tempo del Patch. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance
A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "PERFORM."
C. El LFO se sincronizará con el valor del Tempo del Performance. Haga la prueba con ajustes distintos.

** En el caso de un Performance, los ajustes Clock Source y Patch Tempo de cada Patch serán ignorados.*

FIGURA

Al sincronizar con el reloj común a la totalidad del JV-2080

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General.
([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup.
([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El LFO se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common.
([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup.
([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El LFO se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play *.

Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (**Columna Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

** Patch Tempo, Performance Tempo y System Tempo no transmitirán mensajes de reloj desde un conector MIDI OUT.*

Sincronizar con un reloj externo (LFO)

1. Conecte un aparato externo (secuenciador MIDI, etc.).

Vea el manual del usuario del aparato externo y efectúe los ajustes necesarios para que transmita mensajes MIDI Clock.

2. Seleccione un Patch o un Performance. (→ pág. 17)
3. Acceda a la página LFO 1 Param o a la página LFO 2 Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F5] (LFO[◭]Ctl) → [F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F5] (LFO[◭]Ctl) → [F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

** Cuando la página Play esté a la vista, puede utilizar [◁] [▷] para seleccionar la Parte del Performance en la que se efectuarán los ajustes.*

** Pulse TONE SELECT [1]-[4] para seleccionar el Tone para el que desea efectuar los ajustes.*

FIGURA

4. Ajuste EXT Sync en "CLK."

El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

5. Especifique la Frecuencia.

El período de frecuencia del LFO está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización. Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

La profundidad a la que el sonido se modulará se puede ajustar mediante los distintos parámetros <Depth>.
Para obtener más detalles acerca de los parámetros LFO, vea la → página 86.

6.

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

7. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
8. Ajuste Clock Source en "MIDI."

FIGURA

El reloj del aparato externo estará ajustado en External Tempo y el LFO se sincronizará con este ajuste.

Haga la prueba con distintos ajustes en el aparato externo.

9. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play

Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

· Sincronizar con el intervalo según el que se pisa un pedal (LFO)

1. Conecte un pedal al aparato externo (teclado MIDI, etc.).
2. Acceda a la página Control Source. ([SYSTEM] → [F4] (Control))

Si se muestra la página Control Assign, Pulse [F4] (Control) una vez más.

FIGURA

3. Ajuste Tap al mensaje MIDI que utilizará para especificar el tempo del reloj.

Debería seleccionar un tipo de mensaje MIDI que se transmita al pisar un pedal.

Tap (fuente de control del Tap)

OFF : Sin controlar
HOLD-1 : Hold 1 (controlador número 64)
SOSTENUTO : Sostenuto (controlador número 66)
SOFT : Pedal Soft (controlador número 67)
HOLD-2 : Hold 2 (controlador número 69)

4. Seleccione un Patch o un Performance. (→ pág. 17)
5. Acceda a la página LFO 1 Param o a la página LFO 2 Param.

Para un Patch

[PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) → [F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F5] (LFO&Ctl) →
[F1] (LFO 1) o [F2] (LFO 2)

** Cuando aparezca la página Play, puede utilizar* [◀] [▶] *para seleccionar la Parte del Performance en la que deben efectuarse los ajustes*

** Pulse TONE SELECT* [*1*] - [*4*] *para seleccionar el Tone en el que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

6. Ajuste EXT Sync en "CLK."

El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

7. Especifique la Frecuencia.

La frecuencia (período) del LFO está ajustada en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

La profundidad a la que el sonido se modulará se puede ajustar mediante los distintos parámetros <Depth>.

Para obtener más detalles acerca de los parámetros LFO, vea la → página 86.

8.
Para un Patch
A. Acceda a la página Common General.
([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

Para un Performance
A. Acceda a la página Common.
([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

9. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))

10. Ajuste Clock Source en "INT."

FIGURA

El intervalo según el que pise el pedal se mostrará en la pantalla como System Tempo y el LFO se sincronizará con este valor.

Haga la prueba pisando el pedal según intervalos distintos de tiempo.

11. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna* ***Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance*** *→ pág. 57)*

Sincronizar los cambios del EFX (Tempo)

Los parámetros de la lista siguiente, para cada uno de los tres Tipos de EFX, se pueden sincronizar con el "reloj interno" o con el "reloj externo."

Tipo de EFX	Parámetro sincronizado con el reloj
16: STEP-FLANGER	frecuencia de Step *
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Central, Izquierdo, Derecho
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1-4

Esto se puede ajustar para un Patch, un Performance o para el Sistema GM.

** Los Patches PR-C:94, 96 y 98 utilizan el 16:STEP-FLANGER. Los Patches PR-B: 57 y 68 utilizan el 19: TRIPLE-TAP-DELAY, y el Patch PR-B:65 utiliza el 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY. Seleccionemos uno de estos Patches para sincronizar el parámetro correspondiente con el reloj.*

· Sincronizar con el reloj interno (EFX)

Puede especificar si el parámetro EFX se sincronizará con el reloj del Patch individual, del Performance individual, o con el reloj común a la totalidad del JV-2080 . Para el Sistema GM sólo se puede utilizar el reloj total para efectuar la sincronización.
En el paso 4, lea la parte que se corresponda a su situación.

1. Seleccione un Patch, un Performance o el Sistema GM y especifique un Tipo de EFX de entre 16:STEP-FLANGER, 9: TRIPLE-TAP-DELAY o 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY. (→ pág. 26, 29)

2.
Para un Patch
Acceda a la página EFX Param
([PATCH] → [F6] (Effects) → [F2] (EFX Prm))

FIGURA

Para un Performance
Acceda a la página EFX-A - C Param.
[PERFORM] → [F5] (Effects) → [F2] (EFX Prm)

FIGURA

Para el Sistema GM
Acceda a la página EFX Param
[SHIFT] + [PERFORM] → [F5] (Effects) → [F2] (EFX Prm)

FIGURA

3. Especifique el ajuste del parámetro deseado como un valor de nota.

El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

Tipo de EFX	Parámetro sincronizado con el reloj
16: STEP-FLANGER	frecuencia de Step *
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Central, Izquierdo, Derecho
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1-4

El período de frecuencia del tiempo de delay está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

Para obtener más detalles acerca de los parámetros EFX, vea 16: STEP-FLANGER → página 41, 19: TRIPLE-TAP-DELAY → página 43, o 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY → página 44.

4.

Al sincronizar con el reloj individual de un Patch o de un Performance

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "PATCH."
C. El parámetro se sincronizará con el valor del Tempo del Patch. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "PERFORM."
C. El parámetro se sincronizará con el valor del Tempo del Performance. Haga la prueba con ajustes distintos.

** En el caso de un Performance, los ajustes Clock Source y Patch Tempo de cada Patch serán ignorados.*

FIGURA

Al sincronizar con el reloj común a la totalidad del JV-2080

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El parámetro se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El parámetro se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

Para el Sistema GM

A. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
B. Ajuste Clock Source en "INT."
C. El parámetro se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play *.

Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados. (Esto no se mostrará en el caso del Sistema GM.)

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56) (Para el Sistema GM, no es posible guardar los ajustes.)*

** Patch Tempo, Performance Tempo y System Tempo no transmiten mensajes de reloj desde el conector MIDI OUT.*

· Sincronizar con un reloj externo (EFX)

1. Conecte un aparato externo (secuenciador MIDI, etc.).

Vea el manual del usuario del aparato externo y efectúe los ajustes necesarios para que transmita mensajes MIDI Clock.

2. Seleccione un Patch, un Performance o el Sistema GM y seleccione un Tipo de EFX de entre 16:STEP-FLANGER, 9: TRIPLE-TAP-DELAY o 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY. (→ pág. 26, 29)

3.
Para un Patch
Acceda a la página EFX Param.
[PATCH] → [F6] (Effects) → [F2] (EFX Prm)

FIGURA

Para un Performance
Acceda a la página EFX-A - C Param.
[PERFORM] → [F5] (Effects) → [F2] (EFX Prm)

FIGURA

Para el Sistema GM
Acceda a la página EFX Param.
[SHIFT] + [PERFORM] → [F5] (Effects) → [F2] (EFX Prm)

FIGURA

4. Especifique el ajuste del parámetro deseado como un valor de nota.

El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

Tipo de EFX	**Parámetro sincronizado con el reloj**
16: STEP-FLANGER	frecuencia de Step *
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Central, Izquierdo, Derecho
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1-4

El período de frecuencia o tiempo de delay está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	**Período de frecuencia del LFO**
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

Para obtener más detalles acerca de los parámetros EFX, vea 16:STEP-FLANGER → página 41, 9: TRIPLE-TAP-DELAY → página 43 o 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY → página 44.

5.
Para un Patch
A. Acceda a la página Common General.
([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

Para un Performance
A. Acceda a la página Common.
([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

** Para el Sistema GM, el paso 5 no es necesario.*

6. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
7. Ajuste Clock Source en “MIDI.”

FIGURA

El reloj del aparato externo se mostrará en la pantalla como External Tempo y el parámetro se sincronizará con este valor.
Haga la prueba con ajustes de reloj distintos en el aparato externo.

8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

   Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados. (Esto no se mostrará en el caso del Sistema GM.)

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56) (Para el Sistema GM, no es posible guardar los ajustes.)*

Sincronizar los Bucles de Frases (Break Beats) (Tempo)

La placa opcional de expansión de onda "SR-JV80-10:BASS&DRUMS" contiene Patches que utilizan ondas (Bucles de Frase) que llevan una indicación de tempo (BPM). Estos bucles de frase pueden sincronizarse con el "reloj interno" o con el "reloj externo."

** Los Patches 119 - 128 de la placa de expansión de onda "SR-JV80-10:BASS&DRUMS" utilizan bucles de frase. Seleccionemos uno de estos Patches para sincronizar el bucle de frase con el reloj.*

** El JV-2080 en si mismo no contiene ondas (bucles de frase) que contengan una indicación de tempo (BPM).*
** Al sincronizar los bucles de frase (break beats) con un reloj (tempo), los ajustes relativos a la afinación (→ pág. 82) y los ajustes relativos al FXM (→ pág. 80) se ignorarán.*

** Si los ajustes de Tipo de Estructura 1&2 y 3&4 (página Structure [PATCH] → [F1] (Common) → [F3] (Struct)) están ajustados en un valor de Tipo 2 - 10, el resultado de salida de los Tones 1 y 2 se combinarán en el Tone 2 y los resultados de salida de los Tones 3 y 4 se combinarán en el Tone 4. Esto significa que el ajuste del Tone 1 seguirá el ajuste de Tone 2 y el ajuste del Tone 3 dependerá del ajuste del Tone 4. (→ pág. 74)*

· Sincronizar con el reloj interno (bucle de frase)

Puede especificar si el bucle de frase debe sincronizarse con el reloj de cada Patch o Performance, o con el reloj común a la totalidad del JV-2080 .
En el paso 6, lea la parte que corresponda a su situación.

1. Seleccione un Patch o Performance. (→ pág. 17)
2. Acceda a la página Wave Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

** Cuando aparezca la página Play, puede utilizar [◅] [▻] para seleccionar la Parte del Performance en la que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

3 Pulse TONE SELECT [1] - [4] para seleccionar un Tone que utilice una onda (bucle de frase) que muestre el tempo (BPM)

   El nombre de la onda y el tempo (BPM) se mostrarán juntos entre paréntesis debajo del número de onda.

4. Ajuste el Modo <Tone Delay> en "TEMPO-SYNC." El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

5. Ajuste el Tiempo del <Tone Delay> en "0<*3"

** Si lo ajusta en un valor que no sea 0, se aplicará un efecto delay y no sonará lo que Ud. espera.*

6.

Al sincronizar con el reloj individual de cada Patch o Performance

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "PATCH."
C. El bucle de frase se sincronizará con el valor del Tempo del Patch. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common.
([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "PERFORM."
C. El bucle de frase se sincronizará con el valor del Tempo del Performance. Haga la prueba con ajustes distintos.

** En el caso de un Performance, los ajustes Clock Source y Patch Tempo de cada Patch serán ignorados.*

FIGURA

Al sincronizar con el reloj común a la totalidad del JV-2080

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General.
([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup.
([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El bucle de frase se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common.
([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup.
([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El bucle de frase se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

7. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

** Patch Tempo, Performance Tempo y System Tempo no transmitirán mensajes de reloj desde un conector MIDI OUT.*

· Sincronizar con un reloj externo (bucle de frase)

1. Conecte un aparato externo (secuenciador MIDI, etc.). Vea el manual del usuario del aparato externo y efectúe los ajustes necesarios para que transmita mensajes MIDI Clock.

2. Seleccione un Patch o un Performance. (→ pág. 17)

3. Acceda a la página Wave Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

** Cuando la página Play esté a la vista, puede utilizar [◀] [▶] para seleccionar la Parte del Performance en la que se efectuarán los ajustes.*

4. Pulse TONE SELECT [1]-[4] para seleccionar un Tone que utilice una onda (bucle de frase) que muestre el tempo (BPM) .

El nombre de la onda y el tempo (BPM) se mostrarán juntos entre paréntesis debajo del número de onda.

5. Ajuste el Modo <Tone Delay> en "TEMPO-SYNC." El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

6. Ajuste el Tiempo del <Tone Delay> en "0<*3"

** Si lo ajusta en un valor que no sea 0, se aplicará un efecto delay y no sonará lo que Ud. espera.*

7.

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))

B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))

B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."

FIGURA

8. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
9. Ajuste Clock Source en "MIDI."

FIGURA

El reloj del aparato externo se mostrará en la pantalla como valor de External Tempo y el bucle de frase se sincronizará con este ajuste.
Haga la prueba ajustando valores distintos en el reloj del aparato externo.

10. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play. Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

Sincronizar el Tiempo del Delay (Tempo)

El tiempo del Tone Delay se puede sincronizar con el "reloj interno", con el "reloj externo" o con "el intervalo según el que se pisa un pedal."

** El Patch PR-E 73 utiliza Tone Delay.*

** Si los ajustes de Tipo de Estructura 1&2 y 3&4 (página Structure [PATCH] → [F1] (Common) → [F3] (Struct)) están ajustados en un valor de Tipo 2 - 10, el resultado de salida de los Tones 1 y 2 se combinarán en el Tone 2 y los resultados de salida de los Tones 3 y 4 se combinarán en el Tone 4. Esto significa que el ajuste del Tone 1 seguirá el ajuste de Tone 2 y el ajuste del Tone 3 dependerá del ajuste del Tone 4. (→ pág. 74)*

· Sincronizar con un reloj interno (Delay)

Puede Sincronizar el delay con el reloj del Patch individual, del Performance individual, o con el reloj común a la totalidad del JV-2080.
En el paso 5, lea la parte que corresponda a su situación.

1. Seleccione un Patch o Performance. (→ pág. 17)
2. Acceda a la página Wave Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

** Cuando aparezca la página Play, puede utilizar* [◅] [▻] *para seleccionar la Parte del Performance en la que deben efectuarse los ajustes.*

** Pulse TONE SELECT* [*1*] - [*4*] *para seleccionar el Tone en el que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

3. Ajuste el Modo <Tone Delay> en "CLOCK-SYNC." El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

4. Especifique el Tiempo del <Tone Delay>.

El tiempo del delay está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

5.

Al sincronizar el tiempo de delay con el reloj de un Patch o Performance individual

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "PATCH."
C. El tiempo de delay se sincronizará con el valor del Tempo del Patch. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "PERFORM."
C. El tiempo de delay se sincronizará con el valor del Tempo del Performance. Haga la prueba con ajustes distintos.

** En el caso de un Performance, los ajustes Clock Source y Patch Tempo de cada Patch serán ignorados.*

FIGURA

Al sincronizar el tiempo de delay con el reloj común a la totalidad del JV-2080

Para un Patch

A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El tiempo de delay se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en "SYSTEM."
C. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
D. Ajuste Clock Source en "INT."
E. El tiempo de delay se sincronizará con el valor del Tempo del Sistema. Haga la prueba con ajustes distintos.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

   Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

** Patch Tempo, Performance Tempo y System Tempo no transmitirán mensajes de reloj desde un conector MIDI OUT.*

· Sincronizar con un reloj externo (Delay)

1. Conecte un aparato externo (secuenciador MIDI, etc.). Vea el manual del usuario del aparato externo y efectúe los ajustes necesarios para que transmita mensajes MIDI Clock.
2. Seleccione un Patch o un Performance. (→ pág. 17)
3. Acceda a la página Wave Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

** Cuando la página Play esté a la vista, puede utilizar [◄] [►] para seleccionar la Parte del Performance en la que se efectuarán los ajustes.*

** Pulse TONE SELECT [1]-[4] para seleccionar el Tone en el que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

4. Ajuste el Modo <Tone Delay> en “CLOCK-SYNC.” El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

5. Especifique el tiempo del <Tone Delay>.

   El tiempo del delay está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

6.
Para un Patch
A. Acceda a la página Common General. ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

Para un Performance
A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))
B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

7. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
8. Ajuste Clock Source en “MIDI.”

FIGURA

El reloj del aparato externo se mostrará en la pantalla como valor de External Tempo y el tiempo de delay se sincronizará con este ajuste.
Haga la prueba con valores de reloj del aparato externo distintos.

9. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

   Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

· Sincronizar con el intervalo según el que se pisa un pedal (Delay)

1. Conecte un pedal al aparato externo (teclado MIDI, etc.).
2. Acceda a la página Control Source.
   ([SYSTEM] → [F4] (Control))

Si se muestra la página Control Assign, Pulse [F4] (Control) una vez más.

FIGURA

3. Ajuste Tap al mensaje MIDI que utilizará para especificar el tempo del reloj.
   Debería seleccionar un tipo de mensaje MIDI que se transmita al pisar un pedal.

Tap (fuente de control del Tap) *

OFF	: Sin controlar
HOLD-1	: Hold 1 (controlador número 64)
SOSTENUTO	: Sostenuto (controlador número 66)
SOFT	: Pedal Soft (controlador número 67)
HOLD-2	: Hold 2 (controlador número 69)

4. Seleccione un Patch o un Performance. (→ pág. 17)

5. Acceda a la página Wave Param.

Para un Patch
[PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

Para un Performance
[PERFORM] + [PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm)

** Cuando aparezca la página Play, puede utilizar* [◁] [▷] *para seleccionar la Parte del Performance en la que deben efectuarse los ajustes.*

** Pulse TONE SELECT* [*1*] - [*4*] *para seleccionar el Tone en el que deben efectuarse los ajustes.*

FIGURA

6. Ajuste el Modo <Tone Delay> en “CLOCK-SYNC.”

   El reloj especificado actualmente (tempo) se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

7. Especifique el Tiempo de <Tone Delay>.

El tiempo de delay está ajustado en términos de duración de nota según el tempo de sincronización.

Ejemplo : En un tempo de 120 (120 negras por minuto (60 segundos))

Ajuste	Período de frecuencia del LFO
192= * (blanca)	1 segundo (60 / 60 = 1 (segundo))
96= * (negra)	0.5 segundos (60 / 120 = 0.5 (segundos))
48 = * (corchea)	0.25 segundos (60 / 240 = 0.25 (segundos))

8.
Para un Patch
A. Acceda a la página Common General.
   ([PATCH] → [F1] (Common) → [F1] (General))
B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

Para un Performance

A. Acceda a la página Common. ([PERFORM] → [F1] (Common))

B. Ajuste Clock Source en “SYSTEM.”

FIGURA

9. Acceda a la página Setup. ([SYSTEM] → [F1] (Setup))
10. Ajuste Clock Source en “INT.”

FIGURA

El intervalo según el que pise el pedal se mostrará en la pantalla como System Tempo y el tiempo de delay se sincronizará con este valor.

Haga la prueba pisando el pedal según intervalos distintos de tiempo.

11. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play .

    Se mostrará el símbolo * a la izquierda del grupo para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificado se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** En el caso de un Performance, debe guardar primero el Patch modificado y después guardar el Performance. Si guarda el Performance sin guardar el Patch, los ajustes modificados del Patch no quedarán guardados. (Columna **Cuando haya modificado los ajustes del Patch asignado a una Parte del Performance** → pág. 57)*

Utilizar el JV-2080 como Módulo de Sonido GM

El JV-2080 puede utilizarse como módulo de sonido GM. Esto le permite reproducir o crear piezas * GM (datos musicales creados para módulos de sonido GM.

Cambiar al Módulo de Sonido GM

El Sistema GM es parecido a un Performance en el que la Parte 10 esté asignada a un Set de Percusión de Sistema GM, y otras Partes, a los Patches de Sistema GM.
Al seleccionar el Sistema GM, a la Parte 10 se le asignará el Set de Percusión GM GM:001 y al resto de Partes se les asignará Piano 1 GM:001, pero Ud. puede seleccionar otros Patches GM o Sets de Percusión GM según lo desee.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] . Se mostrará la página Play GM.

   La página Play GM muestra el Patch o Set de Percusión asignado a cada Parte.

   Al cambiar el JV-2080 al modo GM, éste tendrá de forma automática los ajustes básicos del módulo de sonido GM.

FIGURA

** En el modo Sistema GM, los canales de recepción están fijados de la manera siguiente: Part 1 = Ch.1, Part 2 = Ch.2, Part 3 = Ch.3 ... Part 16 = Ch.16.*

· Otras formas de seleccionar los ajustes de Sistema GM básicos

Para que una pieza * GM pueda reproducirse correctamente, es necesario proporcionar en primer lugar los ajustes básicos de Sistema GM a la fuente de sonido. Además del procedimiento descrito anteriormente, el JV-2080 seleccionará estos ajustes básicos de Sistema GM en los casos que siguen.

- Cuando se reciba un mensaje de Sistema GM Activado desde un aparato externo
- Cuando los datos musicales que estén siendo reproducidos mediante un aparato externo contengan un mensaje de Sistema GM Activado
- Cuando se inicialice el JV-2080 (→ pág. 128)

** Dado que el Sistema GM no define los ajustes de efectos, aún cuando se hayan efectuado los ajustes básicos de Sistema GM, los ajustes de efectos no cambiarán excepto para los parámetros de cada Parte (Output Assign *, Nivel de Envío de la Reverb, Nivel de Envío del Chorus, Nivel de Envío del Mix / EFX)*

.

Si desea seleccionar los ajustes básicos del Sistema GM y, además, recuperar los ajustes de efectos de fábrica, tendrá que ejecutar la operación Initialize con un ajuste "DEFAULT" (→ PAG. 128), o ejecutar la operación Factory Preset y luego cambiar a modo GM. (→ pág. 101)

** Si el Mensaje Rx GM-ON (MIDI Param página 1 [SYSTEM] → [F3] (MIDI)) está Desactivado, los mensajes de Sistema GM Activado no se recibirán.*

Mensaje de Sistema GM Activado

Este es el mensaje que cambia un aparato a un modo operativo compatible con el Sistema GM, o que inicializa una fuente de sonido de manera para que sea compatible con el Sistema GM.

Reproducir un Score GM

Si el JV-2080 está en modo GM, podrá reproducir correctamente un score GM. Sin embargo, el JV-2080 tiene muchas funciones extensivas que no están definidas por el Sistema GM, por lo que, si Ud. crea datos musicales que dependen de estas funciones, es posible que estos datos musicales no sean reproducidos correctamente en otras fuentes de sonido GM.

** El JV-2080 no es compatible con el Formato GS (un set de especificaciones comunes propuesto por Roland para estandarizar fuentes de sonido multitímbrico). Es posible que los datos musicales que lleven el logo GS (datos musicales GS) no sean reproducidos correctamente en el JV-2080*

.

** Los mensajes de Sistema GM Activado están normalmente situados al principio de los scores GM. Esto significa que, si se reproduce un score GM desde la mitad de la canción, el JV-2080 no cambiará a una fuente de sonido GM y, por lo tanto, la reproducción puede no ser correcta. Antes de reproducir un score GM, le recomendamos que cambie al modo GM de forma manual (utilizando los botones del panel).*

■ Enmudecer una Parte Musical Específica (Part On / Off)

Cuando se cambia el JV-2080 para ser una fuente de sonido GM, todas las Partes quedarán ajustadas para poder recibir mensajes MIDI. Si desea silenciar una Parte específica durante la reproducción de un score GM, desactive esa Parte.

1. Asegúrese de que ha seleccionado el modo GM de fuente de sonido.
2. Pulse [RX] para que se encienda el indicador.
3. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para activar (el indicador se enciende) o desactivar (el indicador se apaga) cada Parte.

   Para activar / desactivar las Partes 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].

FIGURA

En la página GM Play, las Partes activadas estarán indicadas como "*" o "*" y las partes desactivadas como "_."

4. Pulse [RX] para que el indicador se apague.

** Si el indicador [RX] está encendido, cuando una Parte que esté activada reciba un mensaje MIDI, el indicador de esa Parte parpadeará. (Sin embargo, sólo en el caso de la página Part Information, el indicador de una Parte que reciba un mensaje MIDI parpadeará sin tener en cuenta el [RX] o el ajuste activado / desactivado de la Parte.)*

Activar / Desactivar los Efectos ([EFX] [CHORUS] [REVERB])

Puede especificar si las unidades de construcción * de efectos del JV-2080 (EFX, chorus, reverb) podrán usarse (ON) o no (OFF).

1. Pulse [EFX] [CHORUS] [REVERB] para activar (indicador encendido) o desactivar (indicador apagado) la unidad del efecto correspondiente.

Cuando la unidad de cada efecto está activada, la parte superior derecha de la página GM Play indicará "EFX" "CHO" "REV."
Cuando una unidad de efecto está desactivada se mostrará como una letra gris *.

FIGURA

Ajustes para Partes Individuales

En la página GM Play, los parámetros ajustables para cada Parte del Sistema GM están asignados a los botones de función de la forma siguiente.

General MIDI
* El símbolo * indica los ajustes de Sistema GM.
  Los elementos sin marcar son ajustes para cada Parte.

[F4] (Parte)
  Selección de Patch / Volume / Pan / Pitch (pág. 127)
[F5] (Effects)
  [F1] (General) Estructura de unidad de Efectos (pág. 32)
  [F2] (EFX Prm) * Tipo EFX (pág. 33)
  [F3] (EFX Ctl) * Utilizar controladores MIDI para modificar ajustes EFX (pág. 104)
  [F4] (Chorus) * Chorus (pág. 53)
  [F5] (Reverb) * Reverb (pág. 54)

Utilice el procedimiento siguiente para efectuar ajustes para cada Parte. Para obtener más detalles acerca de cada parámetro, vea la página de referencia proporcionada con el diagrama.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] . Se mostrará la página GM Play.
2. Pulse [F4] (Part) o [F5] (Effects). Se mostrará la página deseada.
3. Si ha seleccionado Effects, también deberá pulsar [F1] (General) - [F5] (Reverb) para acceder a la página deseada.
4. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte para la que desea efectuar los ajustes.

   Para seleccionar una Parte 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
   El indicador parpadeará y el número de Parte se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla (en la izquierda, en el caso de la página General de Efectos).

FIGURA

FIGURA

** Dado que los parámetros de Efectos* [*F2*] *(EFX Prm) -* [*F5*] *(Reverb) son comunes a todas las Partes, no es posible seleccionar la Parte en la que estos ajustes deben efectuarse.*

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
6. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el ajuste.

** En caso de que cometa algún error, pulse* [*UNDO*] *y se recuperará el valor que estaba activo cuando el cursor fue desplazado a este elemento.*

7. Repita los pasos 1 - 6 para terminar de efectuar los ajustes de Sistema GM deseados.
8. Pulse [EXIT] para volver a la página GM Play.

** No es posible guardar los ajustes de Sistema GM.*

Para cambiar un valor a grandes pasos

En el JV-2080 , el valor de los datos se puede modificar mediante el dial VALUE o mediante [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, el valor de los datos cambiará más rápidamente si se utilizan los procedimientos siguientes.

Dial VALUE

Haga girar el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado. Como alternativa, haga girar el dial VALUE mientras mantiene pulsado [SHIFT].

[INC] [DEC]

Para aumentar un valor rápidamente

Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC]. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse[INC].

Para disminuir un valor rápidamente

Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC]. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC].

· Para visualizar los ajustes de cada Parte al efectuar los ajustes

Pueden aparecer simultáneamente en una sola página los ajustes de 8 Partes (Partes 1 - 8 o Partes 9 - 16).

1. Cuando efectúe ajustes para una Parte individual, pulse [F6] (Palette) para acceder a la página Part Palette.

** [F6] (Palette) solamente se mostrará cuando sea posible cambiar a la página Part Palette.*

FIGURA

FIGURA

2. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte para la que desea efectuar los ajustes.

   Para seleccionar una Parte 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
   También puede utilizar [◀] [▶] para seleccionar la Parte en la que deben efectuarse los ajustes.
   Cada vez que pulse [F1], las páginas Part Palette para las Partes 1 - 8 y las Partes 9 - 16 se irán alternando.

3. Pulse [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.

   Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [▲], el cursor se desplazará hasta el elemento de arriba de todo. Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [▼], el cursor se desplazará hasta el elemento de más abajo.

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el ajuste.

** En caso de que cometa algún error, pulse* [*UNDO*] *y se recuperará el valor que estaba activo cuando el cursor fue desplazado a este elemento.*

5. Repita los pasos 1 - 4 para terminar de efectuar los ajustes de Sistema GM.
6. Para salir de la página Part Palette, pulse [F6].
   [F6] le indicará el número de Parte al que va a volver.

■ Selección de Patch / Volumen / Panorama / Afinación ([SHIFT]+ [PERFORM]→ [F4] (Part))

Aquí puede seleccionar el Patch que se asigna a cada Parte y especificar el volumen, el panorama y la afinación de cada Parte.

FIGURA

Patch Number (número de Patch GM)
Especifique el número del Patch GM (o del Set de Percusión GM para la Parte 10) que será asignado a cada Parte. El nombre se mostrará entre paréntesis ( ).

** También puede pulsar el dial VALUE (SOUND LIST) y hacer la selección desde la lista de Patches*

.

** No es posible seleccionar Patches o Sets de Percusión desde los grupos USER, PRESET - A, E, XP-A - H o CARD.*

Part Volume
Especifique el volumen para cada Parte. Esto se utiliza principalmente para arreglar el balance del volumen entre Partes.

Part Pan
Especifique el panorama de cada Parte. Un ajuste L64 significa muy a la izquierda, 0 significa centrado y 63R, muy a la derecha.

** Cuando modifique los ajustes Part Volume y Part Pan, los valores se verán reflejados por los ajustes Volume y Pan de la página Part Information. (→ pág. 143)*

Coarse Tune (afinación general de Parte)
La afinación básica de cada Parte se puede ajustar por pasos de un semitono en un espacio de + / - 4 octavas. Este es un cambio relativo, y un ajuste de 0 producirá la afinación del Patch GM.

Fine Tune (afinación precisa de Parte)
Haga ajustes precisos a la afinación especificada en Coarse Tune, por pasos de 1-cent en un espacio de 1 / 2 semitono (1 / 100 de un semitono) hacia arriba o hacia abajo.

Otra forma de seleccionar el Patch (o el Set de Percusión para la Parte 10) asignado a cada Parte

1. En la página GM Play, utilice [◁] [▷] para seleccionar la Parte en la que desea efectuar los ajustes (La pantalla indicará el número de Parte.)
2. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar el Patch o el Set de Percusión.

■ Efectos ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5] (Effects) → [F1] - [F5])

Para los ajustes de efectos, vea [F5] (General) → pág. 33, [F3] (EFX Prm) → pág. 33, [F3] (EFX Ctl) → pág. 104, [F4] (Chorus) → pág. 53, [F5] (Reverb) → pág. 54).

Inicializar

Hay dos formas de inicializar: “GM-ON” y “DEFAULT.”

Modo (modo de Inicialización)

GM-ON : Efectúe los ajustes básicos de Sistema GM, como al recibir un mensaje de Sistema GM Activado.

DEFAULT : Efectúe los ajustes de Sistema GM básicos y seleccione también los valores de fábrica para los ajustes de efectos.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM]. Se mostrará la página GM Play.

2. Pulse [UTILITY] para que se encienda el indicador.

3. Pulse [F6] (Menu) varias veces para seleccionar Menu 1. Se mostrará la Página de Inicialización correspondiente *.

4. Pulse [F3] (Init). Se mostrará la página GM Initialize.

FIGURA

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar “GM-ON” o “DEFAULT.”

6. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la operación inicializar.
   Volverá a la página GM Play.

Transmitir a un Aparato MIDI Externo

Vía MIDI, el contenido de la memoria interna o de una tarjeta DATA se puede transmitir a un aparato externo (secuenciador MIDI, etc.) para ser guardado, o bien a otro JV-2080 para efectuar ajustes idénticos. En este caso, tanto el aparato transmisor como el receptor deben estar ajustados en el mismo número ID

FIGURA

Source
Seleccione los datos que van a ser transmitidos.
Por ejemplo, si desea transmitir los Patches 001 - 020 del grupo USER, tendría que especificar "PATCH USER:001-020."

ALL	USER		
	TEMP		
	CARD		
PERFORM	USER	01-32	
	TEMP	-PATCH	Nota 1
		+PATCH	Nota 2
	CARD	01-16, 32	
PATCH	USER	001-128	
	TEMP		
	CARD	001-064, 128	
RHYTHM	USER	001-002	
	TEMP		
	CARD	001-001, 002	
SYSTEM			Nota 3

** ALL indica todos los Performances, Patches y Sets de Percusión en los ajustes siguientes (USER, TEMP o CARD).*

** TEMP son los datos del área temporal (los datos seleccionados actualmente).*

** Los sonidos CARD no se pueden seleccionar a menos que una tarjeta DATA esté insertada en la ranura CARD. (→ pág. 11)*

** No es posible transmitir ajustes de Sistema GM.*

Note 1 : El Performance del área temporal (es decir, el que está seleccionado actualmente).
Note 2 : El Performance del área temporal (es decir, el que está seleccionado actualmente) y los datos de los Patches y Sets de Percusión asignados a las Partes del Performance.
Note 3 : Ajustes de Sistema. Concretamente, consiste en los elementos listados en "Mapa de direcciones de Parámetros 1-1-1. System Common" en la ampliación MIDI (→ pág. 188).

Destino
"to MIDI" indica que los datos se transmitirán a un aparato MIDI externo.
Tal como se muestra en el diagrama, conecte el JV-2080 al aparato externo MIDI antes de llevar a cabo el procedimiento.

FIGURA

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Xfer).
3. Pulse [F1] (to MIDI). Se mostrará la página Data Transfer to MIDI.
4. Utilice [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.
6. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la transmisión de los datos.
   Si desea guardar los datos, ajuste el aparato MIDI externo de manera que esté en condiciones de poder grabar los datos antes de que UD. ejecute la orden de transmisión.

   Mientras está transmitiendo los datos, la pantalla indicará "Transmitting..."

** Para hacer una pausa durante la transmisión, pulse [EXIT].*

7. Pulse [EXIT]. varias veces para volver a la página Play.

Número ID de Aparato y ajustes Rx Sys.Excl

Para la transmisión de datos a otra unidad JV-2080, el Número de Aparato ID (página MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3] (MIDI)) de ambas unidades debe estar ajustado para que coincida y el ajuste RX Sys.Excl del aparato receptor (página MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3] (MIDI)) debe estar Activado.

Igualmente, cuando los datos del aparato externo vuelvan al JV-2080, los ajustes del Número de Aparato ID deben estar ajustados en los valores que tenían efecto durante la transmisión y el ajuste RX Sys.Excl debe estar Activado.

Con los ajustes de fábrica, el Número de Aparato ID es el 17 y RX Sys.Excl está Activado (→ pág. 136)

Transmitir a una Tarjeta DATA

La memoria interna se puede transmitir a una tarjeta DATA opcional (MEMORY CARD M.512E, M-256E).

También es posible transmitir datos dentro de una misma tarjeta DATA (por ejemplo, transmitir los Patches CARD 005 - 007 a los Patches CARD 001 - 003).

Esta función es una forma conveniente de volver a ordenar datos de sonido en el orden deseado.

Las tarjetas DATA deben ser formateadas antes de su uso. (Formatear una Tarjeta de Memoria → pág. 10)

El número de Performances, Patches y Sets de Percusión que se pueden guardar en una tarjeta DATA es el que sigue.

M-512E
32 Performances, 128 Patches, 2 Sets de Percusión

M-256E
16 Performances, 64 Patches, 1 Set de Percusión

FIGURA

Source
Especifique los datos que van a ser transmitidos.
Por ejemplo, si desea transmitir los Patches 001 - 002 del grupo USER, especifique “PATCH USER:001-020.”

PERFORM	USER	01 - 32
	CARD	01 - 16, 32
	PR A, B	01 - 32
PATCH	USER	001 - 128
	CARD	001 - 064, 128
	PR A C, GM, PR - E	001 - 128
	XP - A - H	001 - 255
RHYTHM	USER	001 - 002
	CARD	001 - 001, 002
	PR - A - C, GM, PR - E	001 - 128
	XP - A - H	001 - 255

** Los sonidos CARD no se pueden seleccionar a menos que una tarjeta CARD esté insertada en la ranura CARD. (→ pág. 11)*

** Los sonidos XP-A - H solamente pueden ser seleccionados si hay un tablero * de placa de expansión de onda instalado en la ranura correspondiente. (→ pág. 9)*

Destino
Especifique el primer número del destino de la transmisión.
“to CARD” significa que los datos se transmitirán a una tarjeta DATA.

1. Inserte una tarjeta DATA formateada en la ranura para tarjetas.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se encienda.
3. Pulse [F4] (Xfer).
4. Pulse [F1] (to Card). Se mostrará la página Data Transfer to Card.
5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
6. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.
7. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la transmisión de los datos.
8. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si los datos especificados no encajan completamente en el destino de la transmisión, se transmitirán tantos datos como encajen, empezando por el primer número del destino de transmisión especificado.*

Ejemplo : Al utilizar una tarjeta DATA M256E
Fuente PATCH USER:001 - 005
Destino Tarjeta:063

Si se efectúan estos ajustes y se ejecuta la transmisión, solamente los dos Patches 01 y 02 del grupo USER serán transmitidos a los Patches 63 y 64 de la tarjeta DATA.

Transmitir a la Memoria Interna

Los datos de sonido de la memoria interna o de una tarjeta DATA se pueden transmitir al grupo USER de la memoria interna.
Igual que con la utilización de una tarjeta DATA, ésta es una forma conveniente de volver a ordenar sonidos en el orden deseado.

FIGURA

Source
Especifique los datos que van a ser transmitidos.
Por ejemplo, si desea transmitir solamente el Patch 001 del grupo PR-A, especifique "PATCH PR-A:001-001"

ALL	PR-A, B	
PERFORM	USER	01-32
	CARD	01-16, 32
	PR-A, B	01-32
PATCH	USER	001-128
	CARD	001-064, 128
	PR-A C, GM, PR-E	001-128
	XP-A - H	001-255
RHYTHM	USER	001-002
	CARD	001-001, 002
	PR-A C, GM, PR-E	001-128
	XP-A - H	001-255

** ALL indica todos los Performances, Patches y Sets de Percusión en los ajustes siguientes (PR-A o PR-B).*

** Los sonidos CARD no se pueden seleccionar a menos que una tarjeta CARD esté insertada en la ranura CARD. (→ pág. 11)*

** Los sonidos XP-A - H solamente pueden ser seleccionados si hay un tablero * de placa de expansión de onda instalado en la ranura correspondiente. (→ pág. 9)*

Destino
Especifique el primer número del destino de la transmisión.

"to USER" significa que los datos se transmitirán al grupo USER.

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Xfer).
3. Pulse [F1] (to User). Se mostrará la página Data Transfer to USER.
4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.
6. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la transmisión de los datos.
7. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si los datos especificados no encajan completamente en el destino de la transmisión, se transmitirán tantos datos como encajen, empezando por el primer número del destino de transmisión especificado.*

Ejemplo:

Fuente	PATCH USER:001 - 005
Destino	to User:127

Si se efectúan estos ajustes y se ejecuta la transmisión, solamente los dos Patches 01 y 02 del grupo PR-A serán transmitidos a los Patches 127 y 128 del grupo USER.

Transmitir Datos en forma de Grupo

Se pueden copiar (Copy) o intercambiar (Swap) datos entre una tarjeta DATA opcional (MEMORY CARD M-512E, M-256E) y el grupo USER de la memoria interna.
Los datos se pueden transmitir en unidades de grupo USER íntegro o de la mitad del grupo, o de la tarjeta DATA íntegra. Esta función proporciona una forma conveniente de copiar o intercambiar grupos de datos.
El JV-2080 puede almacenar 32 Performances, 128 Patches y 2 Sets de Percusión en el grupo USER. Sin embargo, la tarjeta DATA M-256E solamente tiene espacio para la mitad de estos datos: 16 Performances, 64 Patches y 1 Set de Percusión. Esto significa que, al transferir datos entre la tarjeta DATA M-256E y la memoria interna, los datos del grupo USER deben dividirse entre primera (USER-HALF1) y segunda (USER-HALF2) mitad.

■ Transmisión de datos entre una tarjeta DATA y la Memoria Interna

Los datos del grupo USER interno se pueden copiar en una tarjeta DATA opcional (MEMORY CARD M-512E, M-256E). Y viceversa, los datos de una tarjeta DATA se pueden copiar en el grupo USER interno.
Especifique los datos que vana ser transmitidos.

FIGURA

Datos

ALL : Los tres tipos de datos: mana, Patch y Set de Percusión
PERFORM : Performance
PATCH : Patch
RHYTHM : Set de Percusión

Fuente de Copia → destino de Copia

Para una M-512E MEMORY CARD
USER-ALL → CARD : el grupo USER entero → tarjeta
CARD → USER-ALL : tarjeta → el grupo USER entero

Para una M-256E MEMORY CARD
USER-HALF1 → CARD : la primera mitad de grupo USER → tarjeta
USER-HALF2 → CARD : la segunda mitad de grupo USER → tarjeta
CARD → USER-HALF1 : tarjeta → la primera mitad del grupo USER
CARD → USER-HALF2 : tarjeta → la segunda mitad del grupo USER

Procedimiento de Copia
(solamente cuando ALL es la selección para el tipo de datos)

En un Performance, el grupo de Patch que cada Parte utilizará (al que se referirá) puede ser especificado para cada Parte por separado. Puede especificar cómo van a ser manejados estos datos (el grupo de Patch) durante la transmisión. Esto afecta solamente a Performances que utilizan Patches del grupo USER.

DIRECT : El Patch para cada Parte del Performance se copiará sin cambiar el grupo de Patch. En otras palabras, el Patch del mismo grupo de Patch será utilizado como lo era antes de la operación de copia.
Probablemente deseará utilizar el ajuste DIRECT para copiar datos si está guardando datos de manera temporal en una tarjeta DATA, para transferirlos después al JV-2080 de nuevo para su utilización.

FIGURA

** Tenga en cuenta que, si los Performances que utilizan los Patches del grupo USER se copian en una tarjeta DATA mediante el ajuste DIRECT, estos Performances no sonarán correctamente si los Patches del grupo USER se vuelven a escribir, o si los Performances se utilizan en otro JV-2080 .*

ADAPT : Cuando las selecciones de Patch del grupo USER se copien en una tarjeta DATA, el grupo de Patch cambiará a CARD y, cuando se copien en la memoria interna, cambiarán a USER.

En otras palabras, los Performances que sean copiados en una tarjeta DATA utilizarán Patches de tarjeta DATA (los Patches que fueron copiados al mismo tiempo que los Performances), y los Performances que sean copiados en la memoria interna utilizarán Patches de grupo USER (los Patches que fueron copiados al mismo tiempo que los Performances).

Probablemente deseará copiar datos mediante el ajuste ADAPT si va a utilizar la tarjeta DATA en un JV-2080 diferente.

FIGURA

** Si los Performances de la primera mitad del grupo USER (Nº 1 - 16) utilizan Patches de la segunda mitad del grupo USER (Nº 65 - 128), tenga en cuenta que, al copiar datos en una tarjeta DATA M-256E con un ajuste USER-HALF1 → CARD:ADAPT no hará que los Patches de la segunda mitad del grupo USER (Nº 65 - 128) sean copiados en la tarjeta DATA. Las Partes que utilizan Patches de la segunda mitad (Nº 65 - 128) serán sustituidas por el sonido de un piano.*
De la misma forma, si los Performances de la segunda mitad de USER (Nº 17 - 32) utilizan Patches de la primera mitad de USER (Nº 1 - 64), al copiar datos en una tarjeta DATA M-256E con un ajuste USER-HALF2 → CARD:ADAPT no hará que los Patches de la primera mitad de USER (Nº 1 -64) sean copiados en la tarjeta DATA. Las Partes que utilizan Patches de la primera mitad (Nº 1 - 64) serán sustituidas por el sonido de un piano.

1. Inserte una tarjeta DATA en la ranura para tarjetas.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se encienda.
3. Pulse [F6] (Menu) para seleccionar Menu 2.
4. Pulse [F1] (Card).
5. Pulse [F3] (Copy). Se mostrará la página Copy.
6. Utilice [◁] [▷] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
7. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el valor.
8. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la transmisión de los datos.
9. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si se copian los datos ALL, tenga en cuenta que los Performances cuyas Partes utilicen Patches de grupo USER y de tarjeta DATA no sonarán correctamente después de haber sido copiados.*

** Cuando se copian datos PERFORM, se utiliza un ajuste DIRECT. Esto significa que los Performances copiados en la tarjeta no sonarán correctamente si más tarde reescribe el contenido de los Patches del grupo USER, o si los Performances se utilizan en un JV-2080 diferente.*

■ Intercambio de datos entre una tarjeta DATA y la Memoria Interna

Los datos del grupo USER interno se pueden intercambiar con los datos de una tarjeta DATA opcional (MEMORY CARD M-512E, M-256E).
Especifique los datos que van a ser transmitidos.

FIGURA

Datos
ALL : Los tres tipos de datos: man, Patch y Set de Percusión
PERFORM : Performance
PATCH : Patch
RHYTHM : Set de Percusión

Datos a intercambiar
Para una M-512E MEMORY CARD
USER-ALL ↔ CARD : el grupo USER entero y la tarjeta
Para una M-256E MEMORY CARD
USER-HALF1 ↔ CARD : la primera mitad del grupo USER y la tarjeta
USER-HALF2 ↔ CARD : la segunda mitad del grupo USER y la tarjeta

Procedimiento de Intercambio
(solamente cuando el tipo de datos está ajustado en ALL)
En un Performance, el grupo de Patch que cada Parte utilizará (al que se referirá) puede ser especificado para cada Parte por separado. Puede especificar cómo van a ser manejados estos datos (el grupo de Patch) durante el intercambio.

Esto afecta solamente a Performances que utilizan Patches del grupo USER.

DIRECT : El Patch para cada Parte del Performance se intercambiará sin cambiar el grupo de Patch.
Probablemente deseará utilizar el ajuste DIRECT para intercambiar datos si está guardando datos de manera temporal en una tarjeta DATA, para transferirlos después al JV-2080 de nuevo para su utilización.

** Los Performances que utilizan los Patches del grupo USER no sonarán correctamente si solamente se intercambian una vez mediante el ajuste DIRECT.*

ADAPT : Cuando las selecciones de Patch del grupo USER se pasen a una tarjeta DATA, el grupo de Patch cambiará a CARD y, cuando se pasen a la memoria interna, cambiarán a USER.

En otras palabras, los Performances que sean pasados a una tarjeta DATA utilizarán Patches de tarjeta DATA (los Patches que fueron copiados al mismo tiempo que los Performances), y los Performances que sean pasados a la memoria interna utilizarán Patches de grupo USER (los Patches que fueron copiados al mismo tiempo que los Performances).
Probablemente deseará intercambiar datos mediante el ajuste ADAPT si va a utilizar la tarjeta DATA en un JV-2080 diferente.

** Si los Performances de la primera mitad del grupo USER (Nº 1 - 16) utilizan Patches de la segunda mitad del grupo USER (Nº 65 - 128), tenga en cuenta que, al intercambiar datos con una tarjeta DATA M-256E con un ajuste USER-HALF1 ↔ CARD:ADAPT no hará que los Patches de la segunda mitad del grupo USER (Nº 65 -128) sean transferidos a la tarjeta DATA. Las Partes que utilizan Patches de la segunda mitad (Nº 65 - 128) serán sustituidas por el sonido de un piano.*

De la misma forma, si los Performances de la segunda mitad de USER (Nº 17 - 32) utilizan Patches de la primera mitad de USER (Nº 1 - 64), al intercambiar datos con una tarjeta DATA M-256E con un ajuste USER-HALF2 ↔ CARD:ADAPT no hará que los Patches de la primera mitad de USER (Nº 1 -64) sean transferidos a la tarjeta DATA. Las Partes que utilizan Patches de la primera mitad (Nº 1 - 64) serán sustituidas por el sonido de un piano.

1. Inserte una tarjeta DATA en la ranura para tarjetas.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se encienda.
3. Pulse [F6] (Menu) para seleccionar Menu 2.
4. Pulse [F1] (Card).
5. Pulse [F3] (Swap). Se mostrará la página Swap.
6. Utilice [◁] [▷] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.
7. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el valor.
8. Pulse [F6] (Execute) para ejecutar la transmisión de los datos.
9. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Si los datos que se están manejando son ALL, tenga en cuenta que los Performances cuyas Partes utilicen Patches de grupo USER y de tarjeta DATA no sonarán correctamente después de haber sido intercambiados*

.

** Si los datos que se están manejando son PERFORM, se utiliza un ajuste DIRECT para el intercambio. Esto significa que los Performances que utilizan Patches del grupo USER y que solamente se intercambian una vez no sonarán correctamente*

Ajustar el Canal de Recepción

El JV-2080 produce sonido y cambia sus ajustes internos en respuesta a los mensajes MIDI que recibe desde otros aparatos. Para que esto ocurra, los canales MIDI del aparato transmisor (teclado MIDI, etc.) y los del JV-2080 deben coincidir.

** Para obtener más detalles acerca del canal de transmisión MIDI del aparato transmisor, vea el manual del usuario del aparato transmisor.*

■ Cada Parte de un Performance

Para hacer sonar un Performance o utilizar mensajes MIDI desde un aparato externo para cambiar el Patch de cada Parte, necesita ajustar el canal MIDI de cada Parte.
Para hacer sonar un Set de Percusión, ajuste el canal MIDI de la Parte 10 de Performance. (Columna Organización Interna → pág. 18)

1. Seleccione el Performance que desea usar y acceda a la página PERFORM Play. (→ pág. 17)

2. Pulse [F4] (MIDI). Se mostrará la página Part MIDI.

3. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte que desea ajustar.
   Para seleccionar una Parte 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
   El indicador parpadeará y el número de Parte se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste “Channel”.

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el ajuste.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Performance modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** Después del paso 2, puede pulsar [F6] (Palette) para visualizar simultáneamente los ajustes de ocho Partes (Partes 1 - 8 o Partes 9 - 16) en la pantalla, lo que le permite comparar los ajustes entre Partes mientras los efectúa. (→ pág. 65)*

■ Modo Patch

Si desea hacer sonar Patches o utilizar mensajes MIDI procedentes de un aparato externo para seleccionar Patches, utilice el procedimiento siguiente para ajustar el canal MIDI.

1. Pulse [PATCH] para que el indicador se encienda.

2. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.

3. Pulse [F3] (MIDI). Se mostrará la página MIDI Param 1. Si se muestra la página MIDI Param 2, pulse [F3] (MIDI) de nuevo.

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste “Patch Rx-Ch.”

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el canal MIDI de recepción.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PATCH Play
   El canal MIDI de recepción se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

Modificar directamente el canal MIDI en la página PATCH Play

1. Pulse [RX] para que se encienda el indicador.

2. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar el canal MIDI.
   Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
   El canal MIDI de recepción de la parte superior derecha de la pantalla cambiará.
   El ajuste Patch Rx-Ch página MIDI Param 1 también cambiará, vinculado al anterior.

3. Pulse [RX] para que el indicador se encienda.

■ Ajustes para Seleccionar Performances Vía Mensajes MIDI

Si desea utilizar mensajes MIDI procedentes de un aparato externo para seleccionar Performances del JV-2080 , debe ajustar el canal de transmisión del aparato externo para que coincida con el canal de Control de Performances (Performance Ctrl-Ch) del JV-2080 .
Una vez ejecutada la operación Factory Preset, el Performance Ctrl-Ch está ajustado en "16." Si desea cambiarlo, utilice el procedimiento siguiente.

1. Pulse [PERFORM] para que el indicador se encienda.

2. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.

3. Pulse [F3] (MIDI). Se mostrará la página MIDI Param 1.
   Si se muestra la página MIDI Param 2, pulse [F3] (MIDI) de nuevo.

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste "Performance Ctrl-Ch."

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el canal de Control de Performances.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PERFORM Play
   El canal de Control de Performances (Performance Ctrl-Ch).

FIGURA

Ajustar el número de Identificación de Aparato y los Interruptores de Transmisión / Recepción Generales

El ajuste de número de Identificación de aparato y los interruptores de Transmisión / recepción generales pueden ajustarse en la página MIDI Param 1 o MIDI Param 2 de SYSTEM.

· Número de Identificación de Aparato

Número de Identificación de Aparato
Para transmitir y recibir mensajes de sistema exclusivo, ajuste los Números de Identificación de Aparato de los dos aparatos para que coincidan.

· Interruptores de Transmisión / Recepción Generales

Rx Sys.Excl (interruptor de recepción exclusivo de sistema)
Especifique si los mensajes exclusivos de sistema deben ser recibidos (ON) o no (OFF).

** Cuando se seleccione la página MIDI Param 1 desde el Sistema GM, esté ajuste no estará disponible.*

Tx Edit DATA (interruptor de transmisión de edición de datos)
Cuando los ajustes de Patch, Performance o Set de Percusión hayan sido modificados, especifique si los ajustes modificados deben transmitirse como datos exclusivos de sistema (ON) o no (OFF).

** Cuando se seleccione la página MIDI Param 1 desde el Sistema GM, esté ajuste no estará disponible.*

Rx GM-ON Message (Interruptor de Recepción GM-ON)
Especifique si los mensajes GM-ON (Sistema GM Activado) serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Program Change (Interruptor de recepción de cambio de Programa)
Especifique si los mensajes de cambio de programa serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Bank Select (Interruptor de Recepción de selección de banco)
Especifique si los mensajes de selección de banco serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Control Change (Interruptor de Recepción de cambio de control)
Especifique si los mensajes de cambio de control serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Volume (Interruptor de Recepción de volumen)
Especifique si los mensajes de volumen serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Hold-1 (Interruptor de Recepción de hold 1)
Especifique si los mensajes de cambio de hold 1 serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Pitch Bend (Interruptor de Recepción del pitch bend)
Especifique si los mensajes de pitch bend serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Modulation (Interruptor de Recepción de la modulación)
Especifique si los mensajes de modulación serán recibidos (ON) o no (OFF).

Rx Aftertouch (Interruptor de Recepción del Aftertouch)
Especifique si los mensajes de aftertouch serán recibidos (ON) o no (OFF).

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.

2. Pulse [F3] (MIDI). Se mostrará la página MIDI Param 1 o la página MIDI Param 2.
   Cada vez que pulse [F3] (MIDI) estas dos páginas se irán alternando.

FIGURA

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee ajustar.

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Ajustar los Interruptores de Recepción

Aquí puede efectuar los ajustes del interruptor de recepción de mensajes MIDI para cada Parte de un Performance, para cada Tone de un Patch y para cada sonido de instrumento de percusión de un Set de Percusión.

■ Para cada Parte de un Performance

Rx Prog Chg Switch (Interruptor de Recepción de cambio de programa)
Especifique si cada Parte recibirá los mensajes MIDI de cambio de programa (ON) o no (OFF).

Rx Volume Switch (Interruptor de Recepción de volumen)
Especifique si cada Parte recibirá los mensajes MIDI de volumen (ON) o no (OFF).

Rx Hold-1 Switch (Interruptor de Recepción del hold 1)
Especifique si cada Parte recibirá los mensajes MIDI de hold 1 (ON) o no (OFF).

1. Seleccione el Performance que desea utilizar y acceda a la página PERFORM Play. (→ pág. 17)

2. Pulse [F4] (MIDI). Se mostrará la página Part MIDI.

3. Utilice PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16] para seleccionar la Parte en la que desea efectuar los ajustes.
   Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que el indicador [1 - 8 / 9 - 16] se ilumine y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
   El indicador parpadeará y el número de Parte se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee ajustar.

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PERFORM Play.
   Se mostrará un símbolo * a la izquierda del grupo de Performance para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Performance mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Performance modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** Después del paso 2, puede pulsar [F6] (Palette) simultáneamente los ajustes de ocho Partes (Partes 1 - 8 o Partes 9 - 16) en la pantalla, lo que le permite comparar los ajustes de cada Parte mientras los efectúa. (→ pág. 65)*

** Para obtener más detalles acerca de "Rx Switch" de la página Part MIDI, vea → la página 67.*

■ Para cada Tone en un Patch

Volume (Interruptor de control de Volumen)
Especifique si los mensajes de volumen sean recibidos (ON) o no (OFF).

Pan (Interruptor de control del Panorama)
Especifique cómo serán recibidos los mensajes de Panorama.

OFF : Los mensajes de Panorama no serán recibidos.
CONTINUOUS : Los mensajes de panorama serán recibidos en cualquier momento para cambiar la localización estéreo del sonido.
KEY-ON : La localización especificada del estéreo tendrá efecto cuando se haga sonar una nota. Si se recibe un mensaje de panorama mientras está sonando una nota, el panorama no cambiará hasta que se pulse la próxima tecla. En este caso, el nuevo ajuste de panorama se aplicará solamente a la nota que se hará sonar a continuación, y el panorama de la nota que está sonando actualmente no se verá afectado.

Pitch Bend (Interruptor de Control del Pitch bend)
Especifique si los mensajes de Pitch Bend serán recibidos (ON) o no (OFF).

Hold-1 (interruptor de control de Hold 1)
Especifique si los mensajes de hold 1 serán recibidos (ON) o no (OFF).

Redamper (Interruptor de control del Redamper)
Cuando se recibe un mensaje Hold 1 después de soltar una tecla pero antes de que el sonido se haya desvanecido por completo, este ajuste especifica si el sonido se mantendrá o no en el mismo nivel. Para que el sonido se mantenga, efectúe el ajuste en ON. Si utiliza esta función, también debe ajustar Hold-1 en ON. Ajustarlo en ON es efectivo para sonidos como piano, etc.

1. Seleccione el Patch que desea utilizar y acceda a la página PATCH Play. (→ pág. 17)

2. Pulse [F5] (LFO&Ctl).

3. Pulse [F4] (Ctrl Sw). Se mostrará la página Control Switch.

4. Utilice TONE SELECT [1] - [4] para seleccionar el Tone en el que desea efectuar los ajustes.
   El indicador parpadeará y el número de Tone se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

5. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee ajustar.

6. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

7. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página PATCH Play.
   Se mostrará un símbolo * a la izquierda del grupo de Patch para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Patch mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Patch modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** Después del paso 3, puede pulsar [F6] (Palette) para visualizar simultáneamente los ajustes los cuatro Tones juntos en una sola pantalla, lo que le permite comparar los ajustes de cada Tone mientras los efectúa. (→ pág. 78)*

■ Para cada Instrumento de Percusión contenido en el Set de Percusión

Volume (Interruptor de control de Volumen)
Especifique si los mensajes de volumen serán recibidos (ON) o no (OFF).

Pan (Interruptor de control del Panorama)
Especifique cómo serán recibidos los mensajes de Panorama.

OFF : Los mensajes de Panorama no serán recibidos.
CONTINUOUS : Los mensajes de panorama serán recibidos en cualquier momento para cambiar la localización estéreo del sonido.
KEY-ON : La localización especificada del estéreo tendrá efecto cuando se haga sonar una nota. Si se recibe un mensaje de panorama mientras está sonando una nota, el panorama no cambiará hasta que se pulse la próxima tecla. En este caso, el nuevo ajuste de panorama se aplicará solamente a la nota que se hará sonar a continuación, y el panorama de la nota que está sonando actualmente no se verá afectado.

Hold-1 (interruptor de control de Hold 1)
Especifique si los mensajes de hold 1 serán recibidos (ON) o no (OFF).

** Si el Modo Envolvente (localizado en la misma página) está ajustado en NO-SUS, este ajuste se ignora. (→ pág. 96)*

1. Seleccione el Set de Percusión que desea utilizar y acceda a la página RHYTHM Play. (→ pág. 17)

2. Pulse [F5] (Key Ctl). Se mostrará la página Control Param.

3. Utilice [E]¾[H] para seleccionar el sonido de instrumento de percusión (tecla) para el que desea efectuar los ajustes.

[E] : Selecciona la tecla 1 octava por debajo de la tecla seleccionada en este momento.
[F] : Selecciona la tecla un semitono por debajo de la tecla seleccionada en este momento.
[G] : Selecciona la tecla un semitono por encima de la tecla seleccionada en este momento.
[H] : Selecciona la tecla 1 octava por encima de la tecla seleccionada en este momento.

La tecla (el nombre de nota) se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

** También puede pulsar una tecla en un teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido instrumento de percusión (tecla). En este caso, necesitará ajustar Rhythm Edit Key (página Setup [SYSTEM] → [F1] (Setup)) en PNL[▲]MIDI. Con los ajustes de fábrica está ajustado en PNL[▲]MIDI. (→ pág. 90)*

4. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee ajustar.

5. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

6. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página RHYTHM Play.
   Se mostrará un símbolo * a la izquierda del grupo de Set de Percusión para indicar que los ajustes han sido modificados.

** Si desconecta la unidad o bien selecciona otro Set de Percusión mientras el símbolo * está a la vista, los ajustes de Set de Percusión modificados se perderán. Si desea conservarlos, utilice la operación Write (→ pág. 56)*

** Para obtener más detalles acerca de la página Control Param y los demás elementos ajustables, vea la página 96*

Conectar Dos o Más JV-2080 para Aumentar la Polifonía

Stack
La función Stack le permite conectar múltiples unidades JV-2080 para aumentar la polifonía de la que estos disponen. Se pueden conectar hasta ocho unidades.

Uso de Tres Unidades Conectadas

FIGURA

Secuencia del sonido interpretado Valor del Ajuste

Si está ajustada en OFF, la función Stack no estará operativa y cada JV-2080 intentará hacer sonar todos los mensajes de nota que reciba.

** La función Stack no operará con Patches para los que el Key Assign sea SOLO, o cuyos interruptores <Portamento> estén ajustados en ON (página Common Control [PATCH] → [F1] (Common) → [F2] (Control)), o con Sets de Percusión. El primer JV-2080 hará sonar los Patches para los que el Key Assign es SOLO o cuyos interruptores <Portamento> están ajustados en ON y el segundo JV-2080 hará sonar los Sets de Percusión.*

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F3] (MIDI). Se mostrará la página MIDI Param 1. Si se muestra la página MIDI Param 2, pulse [F3] (MIDI) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el ajuste "Stack."
4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el valor.
5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Seleccionar Mensajes MIDI

Cuando utilice mensajes MIDI para controlar el JV-2080 , las dos funciones siguientes le permitirán seleccionar los mensajes MIDI que serán utilizados.

■ Seleccionar los Mensajes MIDI Que Controlarán el Volumen

Volumen (fuente de control del Volumen)
Especifique el / los mensaje / s MIDI que controlarán el volumen de los Patches o el de las Partes.

VOLUME : Volumen (controlador número 7)
VOL&EXP : Tanto el volumen (controlador número /) como la expresión (controlador número 11)

■ Seleccionar los Mensajes MIDI Que Controlarán el Aftertouch

Aftertouch (fuente de control del Aftertouch)
Especifique el / los tipo / s de mensaje aftertouch que aplicarán el efecto aftertouch.

CHANNEL : Aftertouch del canal (aftertouch que aplica el mismo efecto a todas las teclas)
POLY : Aftertouch polifónico (aftertouch que se aplica de forma independiente a cada tecla)
CH&POLY : Tanto aftertouch del canal como aftertouch polifónico

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.
2. Pulse [F4] (Control). Se mostrará la página Control Source.
   Si se muestra la página Control Assign, pulse [F4] (Control) de nuevo.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el valor.

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

** Para obtener más detalles acerca de otros elementos ajustables contenidos en la página Control Source, vea "Utilizar Controladores MIDI para Crear Cambios a Tiempo Real en el Sonido" → página 106, 109 (Hold, Peak), y "Sincronizar la Frecuencia del LFO (Tempo)" → página 112 y "Sincronizar el Tiempo del Delay (Tempo)" → página 122 (Tap).*

Efectuar Ajustes Generales

Se pueden efectuar los cuatro ajustes generales siguientes.

■ Contraste del LCD

Contraste del LCD
Ajuste el contraste (brillo) de la pantalla. Un ajuste más alto oscurecerá más la pantalla.

■ Hacer que las Notas Sigan Sonando Cuando Selecciona un Patch o un Set de Percusión

Patch Remain (Interruptor de mantenimiento de Patch)
Especifique si las notas que están sonando actualmente deben continuar sonando cuando se seleccione otro Patch o Set de Percusión (ON) o no (OFF).

■ Estado al Encender la Unidad

Modo Power Up
Especifique el estado del JV-2080 cuando es activado.
LAST-SET : El JV-2080 se encontrará tal como estaba cuando fue desactivado por última vez.
DEFAULT : El Patch USER:001 estará listo para sonar.

■ Set de Caracteres de la Pantalla

Estilo de los Caracteres
Seleccione el estilo de los caracteres de tamaño grande que aparecen en las distintas páginas Play (grupo, número y nombre).

TIPO 1:Caracteres en negrita a espacio fijo
TIPO 2: Caracteres normales a espacio fijo
TIPO 3: Caracteres en negrita a espacio proporcional
TIPO 4: Caracteres normales a espacio proporcional

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.

2. Pulse [F1] (Setup). Se mostrará la página Setup.

FIGURA

3. Utilice [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar.

4. Haga girar el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el valor.

** Si comete un error, pulse [UNDO] y se recuperará el valor efectivo en el momento en que el cursor fue desplazado hasta este elemento.*

5. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

Comprobación de Estado

Puede comprobar el estado de la instalación de la placa de expansión de onda , el nombre de la tarjeta DATA insertada y el estado de la batería interna y de la tarjeta

■ Estado de la Instalación de Placas de Expansión de Onda

<Expansión>A - H
(Nombre de la placa de expansión de onda A - H)
Los nombres de las placas de expansión de onda instaladas en las ranuras A - H se mostrarán en la pantalla. Para las ranuras en las que no haya ninguna tarjeta insertada, se mostrará "----------".

■ Nombre de la Tarjeta DATA

<Data Card>(Nombre de la tarjeta DATA)
El nombre de la tarjeta DATA insertada en la ranura para tarjetas se mostrará en la pantalla. Si no hay ninguna tarjeta insertada, la pantalla indicará "----------!.

** Cuando se inserta una de las tarjetas DATA siguientes los paréntesis ( ) indicarán el tipo de tarjeta DATA.*

- Una tarjeta DATA que no ha sido formateada
  → (tipo desconocido)

- Una tarjeta DATA que ha sido formateada por otro instrumento de la serie JV
  → (tipo JV80)

- Una tarjeta almacén de sonidos
  → (tipo JV80)

■ Estado de la Batería

<Battery Check>Internal (Batería Interna)
El JV-2080 contiene una batería que actualiza los datos de la memoria interna *. Si la pantalla muestra OK, la batería se encuentra en un estado satisfactorio. Si la pantalla indica LOW, el voltaje de la batería es bajo y tendría que contactar con un centro de servicio Roland cercano para cambiar la batería tan pronto como sea posible.

<Battery Check>Data Card (Batería de la tarjeta DATA)
Las tarjetas DATA (opcionales) contienen una batería que actualiza los datos de la memoria interna *. Si la pantalla muestra OK, la batería se encuentra en un estado satisfactorio. Si la pantalla indica LOW, el voltaje de la batería es bajo y tendría que cambiar la batería tan pronto como sea posible. Para el procedimiento de cambio de batería, consulte el manual del usuario de su tarjeta DATA.

** Dado que es posible que se pierdan datos durante el cambio de batería, tendría que guardar los datos de la tarjeta en el grupo USER del JV-2080 (→ pág. 56) o en un secuenciador MIDI externo (→ pág. 58) antes de reemplazar la batería de la tarjeta, o bien reemplazar la batería de la tarjeta mientras la tarjeta está insertada en un JV-2080 activado.*

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se encienda.

2. Pulse [F6] (Info). Se mostrará la página System Information 1 o la página System Information 2.
   Cada vez que pulse [F6] (Info) estas dos páginas se irán alternando.

FIGURA

FIGURA

3. Pulse [EXIT] varias veces para volver a la página Play.

■ Estado de la Recepción MIDI para Performances y Partes de Sistema GM

Puede visualizar el estado de recepción MIDI de cada controlador para cada Parte de un Performance o para el Sistema GM. Esta es una forma conveniente de comprobar si la fuente de sonido responde correctamente a operaciones ejecutadas desde un aparato MIDI externo.

1. Pulse [PERFORM] para acceder a la página PERFORM Play o bien mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para acceder a la página Play GM.

2. Pulse [F6] (Info). Se mostrará la página Part Information.

FIGURA

FIGURA

FIGURA

3. Pulse [F6] (Menu) varias veces para cambiar el menú y luego pulse [F1] - [F5] para acceder a las páginas de los distintos mensajes MIDI.
   La página Part Information está organizada en tres menús para Performances y dos menús para el Sistema GM.

Modulación	[F1] (Mod)
Breath	[F2] (Breath)
Pie	[F3] (Foot)
Volumen	[F4] (Volume)
Pan	[F5] (Pan)

Expresión	[F1] (Exp)
Hold-1	[F2] (Hold)
Pitch Bend	[F3] (Bend)
Aftertouch del Canal	[F4] (Aft)
Voces (número de voces)	[F5] (Voices)

** Voces (número de voces) indicará "(rest =) *" cuando están sonando exactamente 64 voces, y "(rest 0) * *" cuando se estén pidiendo más de 64 voces.*

Performance only

System Control 1 [F1] (Sys 1) Los mensajes MIDI especificados para System Control 1 ([SYSTEM] → [F4] (Control))
System Control 2 [F2] (Sys 2) Los mensajes MIDI especificados para System Control 2 ([SYSTEM] → [F4] (Control))

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Play.

Capitulo 4.

Apéndices

Lista de Funciones Por Pantallas.....146
Como Está Organizado el JV-2080.....146
Performance ([PERFORM]).....148
Patch ([PATCH]).....149
Set de Percusión ([RHYTHM]).....150
Sistema GM (General MIDI) ([SHIFT]) + ([PERFORM]).....151
Sistema ([SYSTEM]).....152
Utilidades ([UTILITY]).....153

Solucionar Pequeños Problemas.....154

Mensajes de Error.....156

Lista de Parámetros.....158
Performance.....158
Patch.....160
Set de Percusión.....164
Sistema GM (General MIDI).....166
EFX.....168
Sistema.....173

Ajustes Originales.....175
Performances.....175
Patches.....176
Sets de Percusión.....180
Formas de Onda.....182

MIDI Ampliado.....184

Tabla de MIDI Ampliado.....195

Especificaciones.....196

Índice.....197

Cómo Está Organizado el JV-2080

El JV-2080 utiliza cuatro unidades de datos de sonido: "Tones," "Patches," "Sets de Percusión" y "Performances."

■ Tone

En el JV-2080 , los Tones son la unidad de sonido más pequeña. Sin embargo, no es posible hacer sonar un Tono en si mismo. El Patch es la unidad de sonido que se puede hacer sonar y los Tonos son los elementos de construcción básicos que constituyen el Patch. Los Tones están constituidos por los cinco componentes siguientes.

FIGURA

WG (Generador de onda)
Esto especifica la forma de onda PCM (onda) que es la base de sonido y determina cómo debe cambiar la afinación del sonido.
El JV-2080 tiene 448 formas de onda diferentes (INT-A: 255 y INT-B: 193). (Ajustes de fábrica "Waveforms" → página 182). Todos los Patches contenidos dentro del JV-2080 consisten en combinaciones de Tonos creados en base a estas formas de onda.

TVF (Filtro de tiempo variable)
Esto especifica cómo deben cambiar las características de la frecuencia del sonido.

TVA (Amplificador de tiempo variable)
Esto especifica cómo deben cambiar el volumen y el panorama.

Envolvente
La envolvente especifica cómo debe ser el cambio en el tiempo. Existen envolventes individuales para la Afinación, el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, si desea modificar el ataque o el desvanecimiento del sonido en el tiempo, debería ajustar la envolvente del TVA.

LFO (oscilador de frecuencia baja)
El LFO crea cambios cíclicos (modulación). Hay dos LFO, y los efectos WG (afinación), TVF (filtro) y TVA (volumen) se pueden aplicar a los dos LFO: Cuando se aplica un LFO a la afinación WG se produce un efecto vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte TVF se produce un efecto wah. Cuando se aplica un LFO al volumen TVA se produce un efecto tremolo.

■ Patch

En el JV-2080 los sonidos que Ud. hace sonar normalmente se denominan "Patches." Cada Patch consiste en un máximo de cuatro "Tones."

FIGURA

Ejemplo 1: Un Patch que consiste en un solo Tone (Los Tones 2 - 4 están desactivados).

FIGURA

Ejemplo 2: Un Patch que consiste en cuatro Tones.

Activando y desactivando Tones puede especificar cuáles serán los Tones que van a sonar realmente. (→ pág. 71)
También puede especificar cómo serán combinados internamente los Tones 1y 2 y los Tones 3 y 4 (Structure). (→ pág. 74)

■ Set de Percusión

Un Set de Percusión es una colección de sonidos de instrumentos de percusión. Al interpretar en el teclado MIDI conectado al JV-2080, cada tecla hará sonar un sonido de instrumento de percusión diferente.
Cada sonido de instrumento de percusión consiste en los siguientes cuatros elementos. (Para obtener más detalles acerca de este tema, vea las explicaciones de los Tones).

WG (Generador de Ondas)

TVF (Filtro de Tiempo Variable)

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Envolvente

FIGURA

Set de Percusión
Número de Nota 98 (Re 7)
Número de Nota 97 (Do # 7)
Número de Nota 36 (Do 2)
Número de Nota 35 (Si 1)
Tone de Percusión (sonido de instrumento de percusión)

WG ➔	TVF ➔	TVA
↑	↑	↑
Envolvente de la Afinación	Envolvente TVF	Envolvente TVA

■ Performance

Un Performance contiene 16 Partes, a las cuales están asignados 15 Patches y un Set de Percusión (fijado en la Parte 10). Como un Performance es capaz de manejar simultáneamente 16 sonidos diferentes, permite hacer sonar simultáneamente Patches múltiples (solapar) o hacer sonar Patches diferentes en áreas diferentes del teclado (teclado dividido) y crear conjuntos.

FIGURA

Performance
Parte 16
Parte 11
Patch
Parte 10
Set de Percusión
Parte 9
Parte 1
Patch

Performance ([PERFORM])

** Los ajustes de Performance están indicados con el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes de cada Parte.*

[F1] (Common)

* Nombre de Performance (pág. 59)
* Clock del Performance (tempo) (pág. 110 - 123)

[F2] (K. Range)

Gama del Teclado (pág. 66)

[F3] (Parte)

Selección de Patch / Volumen / Panorama / Polifonía (pág. 66)

[F4] (MIDI)

Ajustes relacionados con MIDI (pág. 67)

[F5] (Efectos)

[F1] (General)	Estructura de la unidad de Efectos	(pág. 28)
[F2] (EFX Prm)	* Tipo de EFX	(pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl)	* Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes EFX	(pág. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(pág. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(pág. 54)

[F6] (Info)

Verificar el estado de recepción MIDI (pág. 143)

* Cada vez que pulse [F6] (Menu), la función de [F1] [F5] cambiará.

[F1] (Mod)	Modulación
[F2] (Breath)	Controlador Breath
[F3] (Foot)	Controlador de Pie
[F4] (Volume)	Volumen
[F5] (Pan)	Panorama

[F1] (Exp)	Expresión
[F2] (Hold)	Mantener sonando la nota
[F3] (Bend)	Desplazamiento de la Afinación
[F4] (Aft)	Aftertouch de canal
[F5] (Voices)	Número de Voces simultáneas

[F1] (Sys 1)	El mensaje MIDI especificado para el Control del Sistema 1
[F2] (Sys 2)	El mensaje MIDI especificado para el Control del Sistema 2

Patch ([PATCH])

** Los ajustes de Patch están indicados con el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes de cada Tone.*

[F1] (Common)

[F1] (General)	* Nombre de Patch / Volumen / Panorama / Amplitud del Desplazamiento de la Afinación / Categoría / Desplazamiento de Octava / Clock del Patch (tempo), etc.	(pág. 72)
[F2]	* Como suena el Patch / Portamento	(pág. 73)
	Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes de Tone	(pág. 106)
[F3] (Struct)	* Estructura Interna del Tone	(pág. 74)
[F4] (K. Range)	Gama del Teclado	(pág. 76)
[F5] (V. Range)	Especifica la gama de velocidades del teclado que hacen sonar el Tone	(pág. 76)

[F2] (WG)

[F1] (WG Prm)	Selección de Forma de Onda / Tone activado / desactivado / Delay, etc.	(pág. 79)
[F2] (Pitch)	Afinación	(pág. 82)
[F3] (Pch Env)	Envolvente de la Afinación	(pág. 82)

[F3] (TVF)

[F1] (TVF Prm)	Utilizar el filtro para modificar el brillo del sonido	(pág. 83)
[F2] (TVF Env)	Envolvente del TVF	(pág. 84)

[F4] TVA

[F1] (TVA Prm)	Volumen / Panorama	(pág. 85)
[F2] (TVA Prm)	Envolvente del TVA	(pág. 85)

[F5] (LFO & Ctl)

[F1] (LFO 1)	Aplicar vibrato o trémolo	(pág. 86)
[F2] (LFO 2)	Aplicar vibrato o trémolo	(pág. 86)
[F3] (Control)	Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes de Tone	(pág. 106)
[F4] (Ctrl Sw)	La manera como se reciben los mensajes MIDI	(pág. 88)

[F6] (Efectos)

[F1] (General)	Estructura de la unidad de Efectos	(pág. 25)
[F2] (EFX Prm)	* Tipo de EFX	(pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl)	* Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes EFX	(pág. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(pág. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(pág. 54)

Set de Percusión ([RHYTHM])

** Los ajustes de Set de Percusión están indicados con el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes de los instrumentos de percusión.*
** El símbolo # indica los ítems que afectan a los ajustes de Performance contenidos en el área provisional.*
** [F2] (Key WG) - [F4] (Key TVA) hacen que, cada vez que los pulse,se alterne entre dos páginas.*

[F1] (Common)

* Nombre de Set de Percusión (pág. 59)

[F2] (Key WG)

Selección de Forma de Onda / Instrumento de Percusión activado / desactivado / Afinación, etc. (pág. 92)
Envolvente de la Afinación (pág. 93)

[F3] (Key TVF)

Utilizar el filtro para modificar el brillo del sonido (pág. 94)
Envolvente del TVF (pág. 94)

[F4] (Key TVA)

Volumen / Panorama (pág. 95)
Envolvente del TVA (pág. 95)

[F5] (Key Ctl)

Amplitud del Desplazamiento de la Afinación / Evitar que las notas suenen simultáneamente / Hacer que los sonidos caigan naturalmente / Recepción de mensajes MIDI (pág. 96)

[F6] (Efectos)

[F1] (General)	Estructura de la unidad de Efectos	(pág. 32)
[F2] (EFX Prm)	* Tipo de EFX	(pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl)	* Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes EFX	(pág. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(pág. 54)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(pág. 54)

Sistema GM (General MIDI) ([SHIFT] + [PERFORM])

** Los ajustes del Sistema GM están indicados con el símbolo "*". Los ítems sin símbolo son los ajustes de cada Parte.*

[F4] (Part)

Selección de Partes / Volumen / Panorama / Afinación (pág. 127)

[F5] (Efectos)

[F1] (General)	Estructura de la unidad de Efectos	(pág. 32)
[F2] (EFX Prm)	* Tipo de EFX	(pág. 33)
[F3] (EFX Ctrl)	* Utilizar controladores MIDI para modificar los ajustes EFX	(pág. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(pág. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(pág. 54)

[F6] (Info)

Verificar el estado de recepción MIDI (pág. 143)

* Cada vez que pulse [F6] (Menu), la función de [F1] [F5] cambiará.

[F1] (Mod)	Modulación
[F2] (Breath)	Controlador Breath
[F3] (Foot)	Controlador de Pie
[F4] (Volume)	Volumen
[F5] (Pan)	Panorama

[F1] (Exp)	Expresión
[F2] (Hold)	Mantener sonando la nota
[F3] (Bend)	Desplazamiento de la Afinación
[F4] (Aft)	Aftertouch de canal
[F5] (Voices)	Número de Voces simultáneas

Sistema ([SYSTEM])

** Los ajustes de Sistema son comunes al JV-2080 íntegro.*

** [F3] (MIDI), [F4] (Control) y [F6] (Info) hacen que, cada vez que los pulse, se alterne entre dos páginas.*

[F1] (Setup)

Ajustes Generales (pág. 142)
Especificar la manera como se seleccionan los instrumentos de percusión (pág. 90)
Clock (tempo) (pág. 111 - 123)

[F2] (Tune)

Afinación (pág. 98)

[F3] (MIDI)

Canal MIDI de Recepción de Patch (pág. 16, 135)
Utilizar mensajes MIDI para seleccionar Performances (pág. 21, 136)
Conectar dos o más JV-2080 para aumentar la polifonía (pág. 140)
Número de Identificación de Aparato e interruptores generales de transmisión / recepción (pág. 136)

[F4] (Control)

Mensajes MIDI (Controladores MIDI) (pág. 105, 107)
Mantener los cambios producidos por los controladores MIDI (pág. 106, 109)
Los mensajes MIDI utilizados con el ritmo con que pise el pedal para ajustar el clock (tempo) (pág. 112, 122)
Mensajes MIDI que modifican el volumen (pág. 140)
Mensajes MIDI que aplican aftertouch (pág. 140)

[F5] (Preview)

Selecciona el método de la visión previa (pág. 23)

[F6] (Info)

Comprobar el estado de instalación de la placa de expansión de onda (pág. 143)
Comprobar el nombre de la Tarjeta DATA (pág. 143)
Comprobar el estado de la pila (pág. 143)

Utilidades ([UTILITY])

** Cada vez que pulse [F6] (Menu), alternará entre <Menu 1> <Menu 3>*

** Al seleccionar GM System, podrá seleccionar los siguientes ítems.*

<Menu 1> [F1] (Write), [F4] (Xfer) y [F5] (Protect)
<Menu 2> [F1] (Card)

<Menu 1>

[F1] (Write)

Guardar el sonido que ha creado

Guardarlo en la memoria interna		(pág. 56)
Guardarlo en una Tarjeta DATA		(pág. 58)

[F2] (Copy)

Copiar ajustes de datos de sonido

Performance	Parte	(pág. 68)
	Efecto	(pág. 55)
	Nombre	(pág. 60)
Patch	Tone	(pág. 89)
	Efecto	(pág. 55)
	Nombre	(pág. 60)
Set de Percusión	Instrumento de Percusión	(pág. 97)
	Nombre	(pág. 60)
Sistema GM	Efecto	(pág. 55)

[F3] (Init)

Inicializar el sonido seleccionado

Ajustar los datos para que tengan los valores estándar	(pág. 63, 100)
Recuperar los ajustes de fábrica para los datos del grupo del USUARIO	(pág. 60, 100)
Inicializar el Sistema GM	(pág. 128)

[F4] (Xfer)

Transmitir Datos

Transmitir (guardar) datos en un aparato MIDI externo	(pág. 58, 129)
Transmitir datos a una tarjeta DATA	(pág. 139)
Transmitir datos a la memoria interna	(pág. 131)

[F5] (Protect)

Evitar que se escriba en la memoria interna (pág. 61)

<Menu 2>

[F1] (Card)

Ajustes relacionados con las tarjetas DATA

[F1] (Format)	Formatear una tarjeta	(pág. 10)
[F2] (Rename)	Modificar el nombre existente	(pág. 11)
[F3] (Copy)	Transmitir datos entre la tarjeta DATA y la memoria interna	(pág. 132)
[F4] (Swap)	Intercambiar datos entre la tarjeta DATA y la memoria interna	(pág. 133)

<Menu 3>

[F1] (Factory)

Recuperar todos los ajustes de fábrica (pág. 101)

Solucionar Pequeños Problemas

Si no escucha ningún sonido o si el rendimiento de la unidad no es el esperado, primero compruebe los siguientes puntos. Si con esto no resuelve el problema, contacte con el servicio posventa de Roland.

No hay sonido

¿Está el VOLUMEN ajustado demasiado bajo?
-> Compruebe el control VOLUME y los ajustes del volumen del amplificador / mezclador conectado a la unidad.

¿Ha efectuado correctamente las conexiones?
-> Si escucha sonido en los auriculares, es posible los cables de conexión estén en mal estado o que el amplificador o el mezclador estén funcionando mal. Compruebe otra vez los cables y el amplificador / mezclador.

¿Es correcto el canal MIDI de recepción?
-> Asegúrese de que el canal de transmisión MIDI del aparato conectado a la unidad coincide con el canal de recepción del JV-2080 (pág. 16).

¿Son demasiado bajos los ajustes de Tone, de Patch y de Nivel de Parte?
-> Compruebe los ajustes de nivel de cada Tone, Patch y Parte. (Tone pág. 85, Patch pág. 72 y Parte pág. 67).

¿Están desactivados los Tones o las Partes?
-> Compruebe los ajustes activado / desactivado de cada Tone y Parte (Tone pág. 71, Parte pág. 66)

¿El volumen ha sido bajado mediante los mensajes de volumen / expresión recibidos del aparato externo?
-> Al volver a encender la unidad, el volumen volverá al nivel normal. Al seleccionar un Performance o un Set de Percusión, podrá ver en la pantalla Part Information el estado de la recepción de cada tipo de mensaje (pág. 143).

¿Son correctos los ajustes de los efectos?
-> Compruebe los ajustes como, por ejemplo, los del Effect On / Off (pág. 25, 125), Effect Balance y Level (pág. 33 - 55).

¿Son correctos los ajustes del destino de la salida?
-> Compruebe los ajustes de los parámetros Output Assign y EFX Output Assign (pág. 25 - 32).

No se pueden seleccionar Patches

¿Está [RX] activado?
-> Cuando [RX] está activado en la página PATCH Play, los botones [A] - [H] (PART SELECT [1 / 0] [8 / 16] funcionan como botones para cambiar de canal MIDI (pág. 16). Desactive [RX].

No se puede seleccionar Performances

¿Está [RX] activado?
-> Cuando [RX] está activado en la página PERFORM Play, los botones [A] - [H] (PART SELECT [1 / 0] [8 / 16] funcionan como botones para activar / desactivar las Partes (pág. 64). Desactive [RX].

No se puede seleccionar la Parte deseada para efectuar ajustes

¿Está [RX] activado?
-> Cuando [RX] está activado en las diversas páginas de ajuste de Performance, los botones [A] - [H] (PART SELECT [1 / 0] [8 / 16] funcionan como botones para activar / desactivar cada Parte (pág. 64). Desactive [RX].

La Afinación es incorrecta

¿Es correcto el ajuste del parámetro Master Tune?
-> Compruebe los ajustes (pág. 98).

¿Ha seleccionado el parámetro Scale Tune?
-> Compruebe el ajuste (pág. 98)

¿Son correctos los ajustes para cada Tone y cada Parte?
-> Compruebe cada ajuste (Tone pág. 82, Parte pág. 67).

¿Los mensajes de Desplazamiento de la Afinación recibidos del aparato externo han hecho que la afinación se quede "enganchada"?

-> Al volver a encender la unidad, la afinación volverá a ser la normal. Si ha seleccionado un Performance o un Set de Percusión , la página Part Information permite comprobar el estado de recepción de todos los tipos de mensajes (pág. 143).

No se puede aplicar Efectos

¿Están desactivados los botones [EFX], <CHORUS] y [REVERB]?

-> Pulse el botón correspondiente para que se ilumine el indicador (pág. 25, 125).

¿Son correctos los diversos ajustes de los efectos?

-> Si el nivel de envío del efecto está ajustado a "0", el efecto no se aplica. Compruebe los ajustes (pág. 26, 27, 29, 31, 32).

-> Aunque el nivel de envío de cada efecto sea más alto que "0", si los parámetros EFX Output Level, Chorus Level y Reverb Level están ajustados a "0", los efectos no se aplican (pág. 26, 27, 30, 31).

-> Si el parámetro Output Assign está ajustado en MIX, DIR 1 o DIR 2, no se envía el sondo de los EFX (pág. 27, 31).

-> Si el parámetro Output Assign está ajustado en PAT - A - C para cada Parte del Performance, el sonido se envía según los ajustes del parámetro Output Assign del Patch (para cada Tone) que está asignado a dichas Partes. Esto significa que, si el parámetro Output Assign del Patch (de cada Tone contenido en el Patch) está ajustado en MIX, DIR 1 o DIR 2, el ajuste de los EFX se mostrará en la página General del PERFORM / Effects, pero el sonido EFX no se enviará.

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

¿Son correctos los ajustes de los canales de recepción y de transmisión?

-> Compruebe los ajustes para el canal MIDI de recepción (pág. 135) y los diversos interruptores de la recepción de mensajes MIDI (pág. 136 - 139).

¿Son correctos los ajustes de la recepción exclusive?

-> Para que la unidad reciba mensajes de sistema exclusive, el Número de Identificación de Aparato debe coincidir con el del aparato de transmisión y el interruptor de recepción de mensajes de Sistema Exclusive ajustado en ON (pág. 136). Además, si desea volver a escribir datos en el grupo USER, debe desactivar el Interruptor de Protección de mensajes de Sistema Exclusive (pág. 61).

¿Muestra la pantalla la página ROM Play?

-> Si la pantalla muestra la página ROM Play, los mensajes MIDI procedentes de aparatos externos se ignoran.

No se puede utilizar la tarjeta DATA

¿Ha sido inicializada la tarjeta DATA (MEMORY CARD: M-512E, M-256E)?

-> No puede utilizar las tarjetas DATA que no han sido inicializadas. Efectúe la operación de inicializar la tarjeta (pág. 10).

¿Está utilizando una tarjeta que el JV-2080 no sostiene?

-> No es posible leer el contenido de una tarjeta de la serie (JV-2080 / 1080 / 100 / 90 / 80 / 880). Además, no es posible escribir datos en una tarjeta DATA que no ha sido formateada en el JV-2080 o el JV-1080.

No se puede reproducir correctamente los datos de Canción

¿Ha iniciado la reproducción desde la mitad de la canción?

-> El principio de las canciones "GM Score" contiene un mensaje de Sistema GM Activado. En algunos casos, no podrá reproducir correctamente el Score GM si la unidad no recibe este mensaje.

¿Está intentando reproducir datos de canción de formato GS?

-> Como el JV-2080 es una fuente de sonido compatible con el Sistema GM, existen algunos casos en que no es posible reproducir correctamente los datos de canción de formato GS.

Mensajes de Error

Si Ud. comete algún fallo utilizando el JV-2080 o si la unidad no es capaz de seguir los comandos, se muestra en una ventana un mensaje de error. Dése cuenta del mensaje de error y, para corregir el problema, efectúe la operación adecuada.
En esta sección los mensajes de error se muestran en orden alfabético.

· Battery Low

Situación:
La pila de seguridad interna (que evita la pérdida del contenido de la memoria del usuario) está descargada.

Acción:
Contacte con su servicio posventa Roland para que cambie la batería.

· Data Card Battery Low

Situación:
La pila de seguridad de la tarjeta DATA está descargada.

Acción:
Lea el manual del usuario de la tarjeta DATA y cambie la pila (CR2016) (pág. 10).

· Data Card Not Properly Formated

Situación:
Ha introducido una tarjeta DATA que no ha sido formateada.

Acción:
Inicialícela (pág. 10).

Situación:
La tarjeta DATA pertenece a otro aparato o es sólo de lectura (TARJETA SOUND LIBRARY: serie PN-JV 80).

Acción:
Introduzca en el JV-2080 una tarjeta DATA compatible en la cual pueda escribir datos (TARJETA MEMORY: M-512E M-256E) e intente la operación de nuevo.

· Data Card not Ready

Situación:
No hay ninguna tarjeta DATA introducida en la ranura de tarjeta o no está introducida hasta el fondo.

Acción:
Compruebe si está introducida correctamente.

· Data Card Write Protected

Situación:
La lengüeta de protección de escritura de la tarjeta DATA está activada.

Acción:
Ajuste la lengüeta en la posición “desactivada” y vuelva a intentar la operación.

Situación:
La tarjeta DATA es sólo de lectura (TARJETA SOUND LIBRARY: serie PN-JV 80).

Acción:
Introduzca en el JV-2080 una tarjeta DATA compatible en la cual puede escribir datos (TARJETA MEMORY: M-512E M-256E) e intente la operación de nuevo.

· Edited Patch or Rhythm Exists! Write?

Situación:
Los ajustes del Patch o del Set de Percusión asignados a la Parte del Performance que Ud. está intentando guardar han sido modificados.

Acción:
Guarde el Patch o Set de Percusión cuyos ajustes han sido modificados (pág. 57).

· Edited Patch or Rhythm will be discarded. Sure?

Situación:
Si ahora guarda el Performance, los ajustes del Patch o del Set de Percusión que ha modificado se perderán.

Acción:
Si no desea guardar los ajustes modificados, pulse [F5] (OK) para guardar el Performance. Si desea conservar los ajustes modificados, pulse [F6] (Cancel) para parar la operación de guardar el Performance.

· MIDI Buffer Full

Situación:
Debido a que la unidad ha recibido una gran cantidad de mensajes MIDI, no los ha podido procesar correctamente.

Acción:
Reduzca la cantidad de mensajes MIDI a transmitir.

· MIDI Communication Error

Situación:
Ha surgido un problema con las conexiones de los cables MIDI.

Acción:
Compruebe si alguno de los cables MIDI está estropeado o desconectado.

· System Exclusive Message: Check Sum Error

Situación:
El "check sum" del mensaje Exclusive recibido es incorrecto.

Acción:
Corrija el valor del check sum.

· System Exclusive Message Data Card not Ready

Situación:
No hay ninguna tarjeta DATA introducida en la ranura de tarjeta o no está introducida hasta el fondo.

Acción:
Compruebe si está introducida correctamente.

· System Exclusive Message Data Card Write Protected

Situación:
La lengüeta de protección de escritura de la tarjeta DATA está activada.

Acción:
Ajuste la lengüeta en la posición “desactivada” y vuelva a intentar la operación.

· System Exclusive Message: Improper Data Card

Situación:
Ha introducido una tarjeta DATA que no ha sido formateada.

Acción:
Inicialícela (pág. 10).

Situación:
La tarjeta DATA pertenece a otro aparato o es sólo de lectura (TARJETA SOUND LIBRARY: serie PN-JV 80).

Acción:
Introduzca en el JV-2080 una tarjeta DATA compatible en la cual puede escribir datos (TARJETA MEMORY: M-512E M-256E) e intente la operación de nuevo.

· System Exclusive Message: Receive Data Error

Situación:
La unidad ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.

Acción:
Si se vuelve a mostrar repetidamente el mensaje, significa que existe un problema con los mensajes MIDI.

· System Exclusive Message: User Memory Write Protected

Situación:
El parámetro System Exclusive Mensaje (Página User Memory Protect [UTILITY] -> [F5] (Protect)) está ajustado en ON y , por lo tanto, no es posible volver a escribir datos en el grupo USER.

Acción :
Ajuste el parámetro en OFF y vuelva a intentar la operación.

· User Memory Damaged

Situación:
Se han perdido los datos contenidos en el grupo USER.

Acción:
Utilice la función Factor Preset para recuperar los ajustes de fábrica (pág. 101).

· User Memory Write Protected Write Protect ON

Situación:
El parámetro Write Operation (Página User Memory Protect [UTILITY] -> [F5] (Protect)) está ajustado en ON y, por lo tanto, no es posible guardar datos en el grupo USER.

Acción:
Pulse [DEC] para seleccionar “Write Protect OFF” y pulse [F6] (OK) para salir de esta pantalla. A continuación, pulse otra vez [F6] (Execute) para efectuar la operación de guardar los datos (pág. 56).

Lista de Parámetros

Performance

[F1] (Common)
Página Common ([PERFORM]) -> [F1] (Common)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F2] (K. Range)
Página Part Key Range Lower: Upper ([PERFORM] -> [F2] (K. Range) (pág. 66)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F3] (Part)
Página Part Param ([PERFORM] -> [F3] (Part) (pág. 66)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F4] (MIDI)
Página Part MIDI ([PERFORM] -> [F4] (MIDI) (pág. 67)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F5] (Effects)
Página General ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F1] (General)) (pág. 28)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página EFX Param ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F2] (EFX Prm) (pág. 33)

Vea los parámetros EFX (pág. 168 - 172).

Página EFX Control ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F3] (EFX Ctrl) (pág. 104)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Chorus ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus) (pág. 53)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Reverb ([PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F5] (Reverb) (pág. 54)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F5] (Info)
Página Part Information ([PERFORM] -> [F6] (Info) -> [F1] - [F5]) (pág. 143)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Patch

[F1] (Common)
Página Common General ([PATCH]) -> [F1] (Common) -> [F1] (General) (pág. 72)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Common Control ([PATCH]) -> [F1] (Common) -> [F2] (Control)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Structure ([PATCH]) -> [F1] (Common) -> [F3] (Struct) (pág. 74)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Tone Key Range Lower: Upper ([PATCH] [F1] (Common) -> [F4] (K. Range) (pág. 76)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página ToneVel Range Lower: Upper: Fade ([PATCH] [F1] (Common) -> [F5] (V. Range) (pág. 76)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F2] (WG)
Página Wave param ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F1] (WG Prm) (pág. 79)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

1 *: NORMAL HOLD, PLAYMATE, CLOCK SINC, KEY OFF N, KEY OFF D, TEMPO SYNC
2 * : Si el modo está ajustado en “CLOCK SINC” o “TEMPO SINC”, esto es el valor de Nota.
(Tresillo de Semi Fusa) (Semi Fusa) (Tresillo de Fusa) (Fusa) (Tresillo de Semi Corchea) (Fusa con puntillo) (Semi Corchea) (Tresillo de Corchea) (Semi Corchea con puntillo) (Corchea) (Tresillo de Negra) (Corchea con puntillo) (Negra) (Tresillo de Blanca) (Negra con puntillo) (Blanca) (Tresillo de Redonda) (Tresillo con dos redondas) (Redonda con puntillo) (Dos redondas)

Página Pitch ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F2] (Pitch) (pág. 82)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Pitch Envelope ([PATCH] -> [F2] (WG) -> [F3] (Pch Env) (pág. 82)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F3] (TVF)
Página TVF Param ([PATCH] -> [F3] (TVF) -> [F1] (TVF Prm) (pág. 83)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página TVF Envelope ([PATCH] -> [F3] (TVF) -> [F2] (TVF Env) (pág. 84)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F4] (TVA)
Página TVA Param ([PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F1] (TVA Prm) (pág. 85)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página TVA Envelope ([PATCH] -> [F4] (TVA) -> [F2] (TVA Env) (pág. 85)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F5] (LFO&Ctrl)
Página LFO 1 Param ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F1] (TVF LFO 1) (pág. 86)
Página LFO 2 Param ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F2] (TVF LFO 2) (pág. 86)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

1 * : Cuando Ext Sync está ajustado en “CLOCK”, éste es el valor de Nota.

Página Control Param ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F3] (Control) (pág. 106)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Control Switch ([PATCH] -> [F5] (LFO&Ctrl) -> [F4] (Ctrl Sw) (pág. 88)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F6] (Effects)
Página General ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F1] (General)) (pág. 25)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página EFX Param ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F2] (EFX Prm) (pág. 33)

Vea los parámetros EFX (pág. 168 - 172).

Página EFX Control ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F3] (EFX Ctrl) (pág. 104)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Chorus ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus) (pág. 53)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Reverb ([PATCH] -> [F6] (Effects) -> [F5] (Reverb) (pág. 54)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Set de Percusión

[F1] (Common)
Página Rhythm Set Name ([RHYTHM]) -> [F1] (Common) -> [F1] (General) (pág. 59)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

[F2] (WG)
Página Wave ([RHYTHM] -> [F2] (WG) (pág. 92)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página Pitch Envelope ([RHYTHM] -> [F2] (Key WG) (pág. 93)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F3] (TVF)
Página TVF Param ([RHYTHM] -> [F3] (Key TVF) (pág. 94)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página TVF Envelope ([RHYTHM] -> [F3] (Key TVF) (pág. 94)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F4] (Key TVA)
Página TVA Param ([RHYTHM] -> [F4] (Key TVA) (pág. 95)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

Página TVA Envelope ([RHYTHM] -> [F4] (Key TVA) (pág. 95)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F5] (KeyCtrl)
Página Control Param ([RHYTHM] -> [F5] (Key Ctrl) (pág. 96)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

LISTA

[F6] (Effects)
Página General ([RHYTHM] -> [F6] (Effects) -> [F1] (General)) (pág. 32)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página EFX Param ([RHYTHM] -> [F6] (Effects) -> [F2] (EFX Prm) (pág. 33)

Vea los parámetros EFX (pág. 168 - 172).

Página EFX Control ([RHYTHM] -> [F6] (Effects) -> [F3] (EFX Ctrl) (pág. 104)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Chorus ([RHYTHM] -> [F6] (Effects) -> [F4] (Chorus) (pág. 53)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Reverb ([RHYTHM] -> [F6] (Effects) -> [F5] (Reverb) (pág. 54)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Sistema GM (General MIDI)

[F4] (Part)
Página Part Param ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F4] (Part) (pág. 127)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

[F5] (Effects)
Página General ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F1] (General)) (pág. 32)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página EFX Param ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F2] (EFX Prm) (pág. 33)

Vea los parámetros EFX (pág. 168 - 172).

Página EFX Control ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F3] (EFX Ctrl) (pág. 104)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Chorus ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F4] (Chorus) (pág. 53)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

Página Reverb ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F5] (Reverb) (pág. 54)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

[F5] (Info)
Página Part Information ([SHIFT] + [PERFORM] -> [F5] (Effects) -> [F6] (Info) -> [F1] - [F5]) (pág. 143)

Nombre del Parámetro	Nombre	Completo Valor

LISTA

EFX

VEA LA ***LISTA*** DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

EFX

VEA LA ***LISTA*** DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

EFX

VEA LA ***LISTA*** DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

EFX

VEA LA ***LISTA*** DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

EFX

VEA LA ***LISTA*** DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Sistema

[F1] (Setup)
Página Setup ([SYSTEM] -> [F1] (Setup)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

[F2] (Tune)
Página Tune ([SYSTEM] -> [F2] (Tune) (pág. 98)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

[F3] (MIDI)
Página MIDI Param 1 (PERFORM) ([PERFORM] -> [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Página MIDI Param 1 (PATCH) ([PATCH] -> [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Página MIDI Param 1 (GM) ([SHIFT] + [PERFORM] -> [SYSTEM] -> [F3] (MIDI)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Página MIDI Param 2 ([SYSTEM] -> [F3] (MIDI) (pág. 137)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

[F4] (Control)
Página Control Assign ([SYSTEM] -> [F4] (Control) (pág. 105, 107)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Página Control Source ([SYSTEM] -> [F4] (Control)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

[F5] (Preview)
Página Preview ([SYSTEM] -> [F5] (Preview) (pág. 23)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

[F6] (Info)
Página System Information 1 ([SYSTEM] -> [F6] (Info) (pág. 143)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Página System Information 2 ([SYSTEM] -> [F6] (Info) (pág. 143)

Nombre del Parámetro	Nombre Completo	Valor

Ajustes de Fábrica

Performances

USER (Grupo del Usuario)	PR - A (Grupo A de Presets)	PR - B (Grupo B de Presets)
Número Nombre	Número Nombre	Número Nombre
LISTA	***LISTA***	***LISTA***

* Los grupos USER y PR - B contienen Performances de tipo “divididos” y “superpuestos”. El grupo PR - A contiene Performances diseñados para crear canciones.
En particular, la Plantilla PR - A:01 Seq:Template dispone de los siguientes ajustes, que facilitan la creación de ajustes propios.
Partes 1, 3 - 9, 11 - 16: PR - A 001 64 Voice Piano
Parte 2: PR - B:013 Finger Bass
Parte 10: PR - A:001 Pop Drum Set 1

Patches

Voice : número de Voces

USER (Grupo del Usuario)

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava
LISTA					

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava
LISTA					

PR - A (Grupo Preset A)

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava

LISTA

PR - B (Grupo Preset B)

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava

LISTA

PR - C (Grupo Preset C)

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava

LISTA

PR - D (Grupo GM)

Número	Nombre	Voces	Asignación de Tecla	Octava	Número Octava

LISTA

PR - E (Grupo Preset E)

Número Nombre Voces Asignación de Tecla Octava Número Octava

LISTA

Sets de Percusión

USER (Usuario)	PR-A (Grupo Preset A)	PR-B (Grupo Preset B)
LISTA	***LISTA***	***LISTA***

PR-C (Grupo Preset C)	PR-D (Grupo GM)	PR-E (Grupo Preset E)
LISTA	***LISTA***	***LISTA***

Formas de Onda

* : Las Formas de Onda indicadas con el símbolo “*” son del tipo “One Shot” (sin sustain).

INT -A (Interna A)

Número	Nombre	Número	Nombre	Número	Nombre	Número	Nombre	Número	Nombre

LISTA

INT -B (Interna B)

Número	Nombre	Número	Nombre	Número	Nombre	Número	Nombre

LISTA

MIDI Implementado

Vea las páginas 184 a 194 del manual en inglés.

Tabla del MIDI Implementado

TABLA

Especificaciones

JV-2080 : Módulo de Sintetizador de 64 Voces
(De Conformidad con General MIDI System Level 1)

· **Partes**
16 (La Parte 10 es la Parte de Percusión)

· **Polifonía Máxima**
64 Voces

· **Efectos**
EFX: 40 juegos
Reverb: 1 juego (8 tipos)
Chorus: 1 juego

** En el modo Performance, puede utilizar simultáneamente tres EFX diferentes.*

· **Memoria**

	Patches	Sets de Percusión	Performances
USUARIO	1 - 128	1,2	1 - 32
TARJETA	1 - 128	1,2	1- 32
Tarjeta DATA (M-512E)			
PR-A	1 - 128	1,2	1- 32
(Preset - A)			
PR-B	1 - 128	1,2	1- 32
(Preset - B)			
PR-C	1 - 128	1,2	- - -
(Preset - C)			
PR-D	1 - 128	1,2	- - -
(GM) (General MIDI)			
PR-E	1 - 128	1,2	- - -
(Preset - E)			

- - - : Ninguno

** Los Patches y los Sets de Percusión del Preset D son para el Sistema General MIDI.*

** Las tarjetas DATA (M-512E) son suministradas por separado.*

· **Pantalla**
320 x 80 (LCD iluminado a contra luz)

· **Conectores**
Jacks de Salida MEZCLADA (L , R)
Jacks de salida DIRECTO 1 (L, R)
Jacks de salida DIRECTO 2 (L, R)
jack de Auriculares (estéreo)
Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)
Slots para Placa de Expansión de Onda (A-H)
Slot para Tarjeta DATA

· **Alimentación**
AC 17 V, AC 230 V, AC 240 V

· **Consumo**
13 W

· **Dimensiones**
482 x 281x 88 mm

· **Peso**
4.9 kg.

· **Accesorios**
Manual del Usuario
Arranque Rápido
Cable de Alimentación

· **Opciones**
Tarjeta de Memoria (M-512E)
Placa de Expansión de Onda: serie SR-JV80

** Debido al interés en el desarrollo de los productos, las especificaciones de esta unidad pueden cambiar sin notificación previa.*

A

Aftertouch....140
Protección de la Memoria del usuario....61
Alternate Pan Depth
  PATCH (TVA)....85
  RHYTHM (Key TVA)....95
Aire Analógico (PATCH)....72
Escala Arábica....99
AUTO - WAH (EFX)....36

B

Selección de Banco....20, 21
Comprobación de Pila....143
Gama de Desplazamiento de la Afinación
  PATCH....72
  RHYTHM....96
Bias (TVA)....85
Booster....75
Break Beats....117

C

[CARD]....17
Tarjeta
  ~ Slot....11, 58
  Copiar....132
  Formatear....10
  Volver a dar Nombre....11
  Intercambiar....133
[CATEGORY]....19
Categoría....20, 72
Canal....16, 67, 135
Estilo de Carácter....142
[CHORUS]....25,125
CHORUS
  ~ / DELAY (EFX)....53
  ~ -> DELAY (EFX)....51
  ~ / FLANGER (EFX)....53
  ~ -> FLANGER (EFX)....52
Chorus
  ~ Nivel....26, 27, 30, 31, 54
  ~ Asignación de la salida....27, 30, 31, 54
  ~ página....53
  ~ Nivel de Envío....26, 27, 29, 31, 32
Fuente del Clock
  PATCH....73, 110- 122
  PERFORM....110 - 123
  SISTEMA....111 - 123
Afinación General
  GM....127
  PATCH (WG)....82
  PERFORM....67, 99
  RHYTHM(Key WG)....93
Common
  ~ Página Control....
 73
  ~ Página General....72
  ~ Página....59, 110 - 123
  ~ Fuente....107
Comparar....57
COMPRESSOR (EFX)....37
Control
  ~ Página Assign....105, 107
  ~ Página Param
    PATCH (LFO 7 Ctrl)....106
    RHYTHM (Key Ctl)....96
  ~ Página Switch....88
Control del Destino : Profundidad....108
Fuente Control
  ~ : Profundidad....104
  ~ Página....106, 109, 112, 122, 140
  ~ : Peak & Hold....108
Número de Controlador....20, 21
Copiar
  ~ Página....132
  ~ Tipo....55
  Tarjeta DATA....132
  Efecto....55
  Tecla....97
  Nombre....60
  Parte....68
  Tone....89
Crossfade....76
Corte
  ~ Frecuencia
    PATCH (TVF)....83
    RHYTHM (Key TVF)....94
  ~ Seguimiento de Tecla (TVF)....84

D

Tarjeta DATA
  Estado de la Pila....143
  Comprobar el Nombre de la Tarjeta 143
  Formatear....10
  Modificar el Nombre de la Tarjeta de Memoria....11
  Guardar Sonidos....58
  Seleccionar Sonidos....17
  Transmitir Data por grupo
    Transmitir (Copiar)....132
    Intercambiar (Swap)....133
  Transmitir la memoria interna a ~....130
Transferencia de Datos
  ~ a la página Card....130
  ~ a la página MIDI....129
  ~ a la página User....131
Tiempo del Delay (LFO)....87
Profundidad (LFO)....88

Destino
Transferir Datos a una Tarjeta.....130
Transferir Datos a MIDI.....129
Transferir Datos a User.....131
Copiar Efecto.....55
Copiar Tecla.....97
Copiar Nombre.....60
Copiar Parte.....68
Copiar Tone.....89
Escribir.....56 - 58
Número de Identificación de Aparato.....136
Dirección (Bias del TVA).....85
DISTORTION (EFX).....35
DISTORSION
~ -> CHORUS (EFX).....49
~ -> DELAY (EFX).....50
~ -> FLANGER (EFX).....49

E

EFECTOS Activados / Desactivados.....25, 125
Copiar Efecto.....55
Estructura de Efecto.....25 - 32
EFX
~ Nivel de Envío del Chorus.....26, 29
~ Página Control.....
.....104
~ Página Information.....30
~ Asignación de la Salida.....26, 30
~ Nivel de la Salida.....26, 30
~ Página Param.....33
~ Nivel de Envío de la Reverb.....26, 29
~ Tipo.....26, 29
Modificar el Tipo de los EFX.....33 - 53
EFX - A - C
~ Página Control.....
.....104
~ Fuente.....29
~ Página Param.....33
ENHANCER (EFX).....36
ENHANCER
~ -> CHORUS (EFX).....50
~ -> DELAY (EFX).....51
~ -> FLANGER (EFX).....50
Profundidad de la Envolvente
Key TVF.....95
Key WG.....84
TVF.....83
WG.....96
Modo Envolvente.....96
Temperamento Igual.....99
[EXP].....17
Expansión.....9, 143
Sincronización Externa (LFO).....87, 110, 11, 113
Tempo Externo.....112, 116, 119, 121

F

Preset de Fábrica.....101
Fade
~ Modo (LFO).....87
~ Tiempo (LFO).....87
FBK - PITCH - SHIFTER (EFX).....46
Filtro (Profundidad LFO).....88
Tipo de Filtro
PATCH (TVF).....83
RHYTHM (Key TVF).....94
Afinación Precisa
GM.....127
PATCH (WG).....82
PERFORM.....67, 99
RHYTHM (Key WG).....93
FLANGER
~ / DELAY (EFX).....53
~ -> DELAY (EFX).....53
Formato (Tarjeta DATA).....10
FXM (WG) 80

G

GATE - REVERB (EFX).....47
Página General (Efectos)
GM.....32
PATCH.....25
PERFORM.....28
RHYTHM.....32
GM
~ Copiar Efecto.....55
~ Inicializar.....128
~ Patch.....17
~ Score.....124
~ Sistema.....124

H

HEXA CHORUS (EFX).....38
Hold.....106, 109
Hold - 1
PATCH (LFO & Ctrl).....89, 138
RHYTHM (Key Ctrl).....96, 139

I

Información.....143
Inicializar
GM.....128
PERFORM, PATCH, RHYTHM.....100
Interno (Comprobar Pila).....143

J

Entonación Justa (Tónica en Do).....99

K

Tecla
- ~ Asignar (PATCH).....24, 73
- ~ Copiar.....97
- ~ Gama
  - PATCH.....76
  - PERFORM.....66
- ~ Sincronizar (LFO).....86

L

Superponer.....63
Contraste del LCD.....142
Interruptor Legato (PATCH).....73
Nivel
- ~ 1 - 3
  - Key TVA.....95
  - TVA.....86
- ~ 1 - 4
  - Key TVF.....95
  - Key WG.....93
  - TVF.....84
  - WG.....83
- Chorus.....26, 27, 30, 31, 54
- Profundidad del LFO.....88
- Parte (PERFORM).....67
- Patch.....72
- Reverb.....27, 30, 31, 55
- Tone (PATCH / TVA).....85
- Tone (RHYTHM / Key TVA).....95

LFO 1, 2 Página Param.....86
LIMITER (EFX).....38

M

Pantallas Principales.....22
General
- ~ Desplazamiento de Tecla.....98
- ~ Afinación.....98

Tarjeta de Memoria.....10
MIDI
- ~ Canal
  - Modo Patch.....16, 135
  - Partes de un Performance.....16, 67, 135
- ~ Reloj MIDI.....110 - 123
- ~ Controlador.....105
- ~ MENSAJE.....13
- ~ Mensaje (Seleccionar desde un aparato MIDI externo).....20 - 22
- ~ Página Param 1.....16, 135 - 137
- ~ Página Param 2.....137

Mezcla / Nivel de Envío EFX.....26, 27, 29, 31, 32
Modo
- Inicializar.....100, 128
- Portamento.....74
- Delay de Tone.....80

MODULATION - DELAY (EFX).....42
Monofónico.....24, 73
Grupo Enmudecer.....96

N

Nombre
- Tarjeta DATA.....11
- PERFORM, PATCH, RHYTHM.....59

O

Desplazamiento de Octava (PATCH).....23, 72
Offset (LFO).....87
Organización
- Interna.....18
- Sonidos.....70, 90, 146

Asignación de la Salida.....25 - 29, 31, 32
OVERDRIVE (EFX).....34
OVERDRIVE
- ~ -> CHORUS (EFX).....50
- ~ -> DELAY (EFX).....51
- ~ -> FLANGER (EFX).....50

P

Página Palette
- GM.....126
- PATCH.....78
- PERFORM.....65

Panorama
- ~ Seguimiento de Tecla (TVA).....85
- Profundidad del LFO.....88
- Parte (GM).....127
- Parte (PERFORM).....67
- PATCH (LFO & Ctrl).....88, 138
- Patch.....72
- RHYTHM (Key Ctl).....96, 139
- Tone (PATCH / TVA).....85
- Tone (RHYTHM / Key TVA).....95

SELECCIÓN de PARTE [1 / 9] - [8 / 16] 16, 64, 125
Parte
- ~ Copiar.....68
- ~ Página Information.....144
- ~ Gama de Tecla Superior : Inferior.....66
- ~ Nivel (PERFORM).....67
- ~ Página MIDI.....67
- ~ Activado / Desactivado
  - GM.....125
  - PERFORM.....64, 67
- ~ Página Palette
  - GM.....126
  - PERFORM.....65
- ~ Panorama
  - GM.....127
  - PERFORM.....67
- ~ Página Param
  - GM.....127
  - PERFORM.....66

~ Volumen (GM).....27
[PATCH].....17
Página PATCH Play.....22
Patch
~ Página Compare.....57
~ Copiar Efecto.....55
~ Grupo (PERFORM).....66
~ Inicializar.....100
~ Nivel.....72
~ Nombre.....59, 72
~ Copiar Nombre.....60
~ Número
GM.....127
PERFORM.....67
~ Panorama.....72
~ RX Ch.....16, 135
~ Remain (SYSTEM).....142
~ Función Búsqueda.....19
~ Copiar Tone.....89
~ Tempo.....73, 110 - 122
~ Escribir.....56
Seleccionar.....17
Formas de Onda PCM.....79, 92
Pico.....106, 109
Peak & Hold
EFX.....106
Tone.....108
[PERFORM].....17
Página PERFORM Play.....22
Performance
~ Canal de Control.....21, 136
~ Copiar Efecto.....55
~ Inicializar.....100
~ Nombre.....59, 72
~ Copiar Nombre.....60
~ Copiar Parte.....68
~ Tempo.....110 - 122
~ Escribir.....56
Seleccionar.....17
PHASER (EFX).....35
AURICULARES.....12
Bucle de Frases.....117
PREVISIÓN DE FRASE.....23
Afinación
~ Desplazamiento (Tone).....89, 138
~Página Envelope
PATCH.....82
RHYTHM.....93
~ Seguimiento de Tecla (WG).....82
~ Página.....82
~ Profundidad del LFO.....88
Página Play
GM.....124
PERFORM, PATCH, RHYTHM.....22
POLY.....24, 73
Polifónico.....24, 73
Portamento.....73
Posición : Nivel (TVA : Bias).....85
POWER.....13
Modo El Encendido.....142
[PRESET].....17
Modo Preview.....23
Cambio de Programa.....20, 21
Protección (Protección de la memoria del Usuario)....61
Interruptor Protect (Tarjeta DATA).....10

Q

QUADRUPLE TAP DELAY (EFX).....44, 114

R

Aleatoria
~ Profundidad del Panorama
PATCH (TVA).....85
RHYTHM (Key TVA).....95
~ Profunidad del Desplazamiento de la Afinación
PATCH (WG).....82
RHYTHM (Key WG).....93
Frecuencia (LFO).....87, 110, 111, 113
Redamper (Tone).....89, 138
Página Rename.....11
Resonancia
PATCH (TVF).....84
RHYTHM (Key TVF).....94
Sensibilidad a la Resonancia de la Velocidad
PATCH (TVF).....84
RHYTHM (Key TVF).....94
[REVERB].....25, 125
REVERB (EFX).....47
Reverb
~ Nivel.....27, 30, 31, 55
~ Página.....54
~ Nivel de Envío.....26, 27, 29, 31, 32
[RHYTHM].....17
Rhythm
~ Editar Tecla.....90
~ Inicializar.....100
~ Copiar Tecla.....97
~ Copiar Nombre.....60
~ Nombre de Set.....59
~ Escribir.....56
Seleccionar.....17
Página RHYTHM Play.....22
Modulador en Anillo.....76
ROTARY (EFX).....37
[RX].....16, 64, 125
Rx
~ Aftertouch.....137
~ Selección de Banco.....137
~ Cambio de Control.....137
~ Mensaje GM ACTIVADO.....137
~ Hold 1.....137
~ Interruptor Hold - 1 (PERFORM).....68, 137
~ Modulación.....137

~ Desplazamiento de la Afinación.....137
~ Interruptor Cambio Programa (PERFORM).68, 137
~ Cambio de Programa.....137
~ Sistema Exclusive.....136
~ Interruptor (PERFORM).....67
~ Volumen.....137
~ Interruptor de Volumen (PERFORM).....68, 137
Rx Ch =.....16, 135

S

Guardar
En una Tarjeta DATA.....58
En un aparato MIDI externo.....58
En la Memoria Interna.....56
Afinación de Escala.....98
Página Setup.....90, 111 - 123, 142
SOLO.....24, 73
Canciones (Crear).....63
TARJETA SOUND LIBRARY.....10
LISTA DE SONIDOS.....18
Sonidos (Seleccionar).....17
Fuente
Copiar Tarjeta.....132
Intercambiar Tarjeta.....133
Transferir Datos a una Tarjeta.....130
Transferir Datos a MIDI.....129
Transferir Datos a User.....131
Copiar Efecto.....55
Copiar Tecla.....97
Copiar Nombre.....60
Copiar Parte.....68
Copiar Tone.....89
Escribir.....56 - 58
SPACE - D (EFX).....39
SPECTRUM (EFX).....35
Split.....63
SR - JV80.....9
Stack.....140
Iniciar (Portamento).....74
STEP - FLANGER (EFX).....41, 114
ESTÉREO
~ - CHORUS (EFX).....40
~ - DELAY (EFX).....42
~ - EQ (EFX).....34
~ - FLANGER (EFX).....40
Profundidad de la Afinación Stretch (PATCH).....72
Tipo de Estructura.....74
Página Swap.....133
Interruptor (Portamento).....73
Sistema
~ Control 1, 2.....105, 107
~ Mensaje Exclusive
Cambiar de modo de sonido.....22
Protección de la Memoria del Usuario.....61
~ Página Information 1, 2.....143
~ Tempo..... 111 - 123

T

Tap.....112, 122
TEMP.....59, 68, 89, 97, 129
Temp.....56, 58
Tempo
Patch.....73, 110 - 122
Performance.....110 - 123
Sistema.....111 - 123
Provisional.....60, 68, 89, 97
Tiempo
~ Seguimiento de tecla
TVA.....86
TVF.....84
WG.....83
~ 1 - 4
Key TVF.....94
Key TVA.....95
Key WG.....93
TVA.....86
TVF.....84
WG.....83
Portamento.....74
Tone Delay.....81, 120 - 122
TIME - CONTROL - DELAY (EFX).....45
Trémolo (LFO).....88
TONE
~ SELECT [1] - [4].....77
~ SWITCH [1] - [4].....71, 77
Tone
Tone
~ Copiar.....89
~ Delay.....80, 120 - 122
~ Página Gama de Tecla Superior : Inferior.....66
~ Nivel
PATCH (TVA).....85
RHYTHM (Key TVA).....95
~ Página Palette.....78
~ Activado / Desactivado.....71, 80
~ Panorama
PATCH (TVA).....85
RHYTHM (Key TVA).....95
~ Interruptor
PATCH (WG).....80
RHYTHM (Key WG).....93
Página Vel Range Lower: Upper : Fade.....126
Transmitir
~ Datos como Grupo.....132
~ Datos a una Tarjeta DATA.....130
~ Datos a un aparato MIDI externo.....129
~ Datos a la Memoria Interna.....131
TREMOLO - CHORUS (EFX).....39
TRIPLE - TAP - DELAY (EFX).....43, 114
Página Tune.....98

TVA
~ Página Envelope
PATCH.....85
RHYTHM.....95
~ Página Param
PATCH.....85
RHYTHM.....95
TVF
~ Página Envelope
PATCH.....84
RHYTHM.....94
~ Página Param
PATCH.....83
RHYTHM.....94
Editar Datos de Transmisión.....136
Tipo (Portamento).....74

U

[UNDO].....
.....26, 28, 65, 71, 77, 126
[USER].....17
Página User Memory Protect.....61

V

Velocidad
~ Curva
TVA.....86
TVF.....84
~ Sensibilidad
Key TVF.....96
Key TVA.....95
Key WG.....93
TVA.....86
TVF.....84
WG.....83
~ Tiempo
Key TVF.....96
Key TVA.....95
Key WG.....93
~ Tiempo 1
TVA.....86
TVF.....84
WG.....83
~ Tiempo 4
TVA.....86
TVF.....84
WG.....83
Gama de la velocidad (PATCH).....76
Vibrato (LFO).....88
Voz
~ Prioridad.....73
~ Reserva.....67
VOLUME.....12
Volumen
Parte (GM).....127
PATCH (LFO & Ctrl).....88, 138
RHYTHM (Key Ctrl).....96, 139
SYSTEM.....140

W

Wah (LFO).....88
Onda
~ Placa de expansión.....9
~ Nombre de la placa de expansión.....22, 143
~ Ganancia.....
PATCH (WG).....80
RHYTHM (Key WG).....93
~ Generador.....70, 90, 146
~ Grupo.....
PATCH (WG).....79
RHYTHM (Key WG).....93
~ Número.....
PATCH (WG).....80
RHYTHM (Key WG).....93
~ Página.....92
~ Página Param.....79
Forma de Onda.....79, 92
Forma de Onda (LFO).....86
Operación Escribir (Protección Memoria Usuario)....61

Otros

[1 - 8 / 9 - 16].....16, 64, 125
2 VOICE PITCH SHIFTER (EFX).....46
Símbolo *.....65, 71, 77, 91

Roland

GENERAL MIDI

JV-2080

MODULO DE SINTETIZADOR DE 64 VOCES

EFX x 3

AMPLIABLE x 8

Arranque Rápido

♦ Introducción

Gracias por haber adquirido el Módulo de Sintetizador JV-2080 de Roland.

Para poder aprovechar plenamente el funcionamiento de JV-2080 y disfrutar años de uso sin problemas, lea detenidamente este manual.

La documentación suministrada con el JV-2080 consiste en dos manuales: "Arranque Rápido" y "Manual del Usuario".

El manual "Arranque Rápido" explica el funcionamiento básico del JV-2080 utilizando ejemplos.

El "Manual del Usuario" explica las funciones por grupos. Utilice la tabla de contenido, el índice y la lista de funciones para encontrar la sección que contiene la información deseada.

♦ Prestaciones Principales

· Sucesor del módulo de sonido JV-1080

- La polifonía máxima es de 64 notas y puede manejar simultáneamente hasta 16 partes.
- Los Performances (cada uno es capaz de manejar simultáneamente 16 Partes) pueden utilizar simultáneamente tres tipos de EFX.
- Incluye un total de 768 Patches (sonidos) incorporados, incluyendo Patches para General MIDI.
- Los Patches son compatibles no sólo con el JV-1080, sino también con el XP-50 / 80.

· Operaciones mediante botones de uso fácil e intuitivo

- La amplia pantalla permite visualizar una gran cantidad de información.
- La función "Búsqueda de Patch" permite desplazarse fácilmente por el extenso número de Patches existentes para encontrar el deseado.
- La función "Previsión del Patch" permite utilizar una frase para escuchar un Patch sin necesidad de conectar otros aparatos a la unidad.

· Ampliable para cumplir con cualquier necesidad musical

- Puede instalar hasta placas de ampliación de onda (serie SR-JV80 suministradas por separado) para añadir un máximo de aproximadamente 2.000 Patches.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. No puede reproducir ninguna parte de esta publicación bajo ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Preparaciones

Escuchar la Demo (ROM Play)

Hacer sonar los Sonidos

Superponer dos o más Patches

Dividir el Teclado para hacer sonar diferentes Patches

Crear una Canción

Utilizar el JV-2080 en una Actuación

Preparaciones

Instalar la Placa de Ampliación de Onda

El JV-2080 acepta la instalación de hasta 8 placas de expansión (suministradas por separado serie SR - JV80). Para obtener más detalles acerca de la instalación, vea el manual del usuario de la placa de ampliación de onda.

Efectuar las Conexiones

El JV-2080 no contiene amplificador ni tampoco altavoces. Para poder escuchar el sonido, debe conectar a la unidad un equipo de audio como, por ejemplo, un sistema de monitoraje, un amplificador de teclado o auriculares.

Memo * Para conectar el JV-2080 a un sistema de audio, debe utilizar cables de conexión de audio (suministrados por separado).

FIGURA

Al enchufe AC Auriculares
Teclado MIDI ENTRADA MIDI efectúe las conexiones a los jacks MIX OUTPUT
SALIDA MIDI
SALIDA MIDI
Secuenciador MIDI, etc.
mezclador, etc. altavoces de monitoraje (amplificados) sistema de audio
etapa de potencia radio cassette

1 Asegúrese de que todos los aparatos estén apagados.

Nota * Para evitar dañar a los altavoces y otros aparatos o evitar que funcionen mal, antes de efectuar cualquier conexión, deberá ajustar el volumen al nivel mínimo y apagar todos los aparatos.

2 Conecte el cable de alimentación (suministrado con la unidad) al JV-2080 y conéctelo al enchufe.

3 Efectúe las conexiones con los demás aparatos.

Tal como se muestra en la figura anterior, utilice cables de audio para conectar el JV-2080 con los aparatos de audio. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del teclado o del secuenciador MIDI con el conector MIDI IN del JV-2080. Si desea utilizar auriculares, conéctelos al jack PHONES localizado en el panel frontal.

Acerca de los jacks de salida (OUTPUT)

La señal de audio sale de estos jacks. Aquí puede conectar aparatos de audio. El JV-2080 dispone de seis jacks para el envío de señales de audio. Con los ajustes de fábrica, la señal de audio sale de los jacks MIX OUTPUT. (Manual del usuario pág. 14).

Para poder aprovechar plenamente el sonido del JV-2080, recomendamos utilizarlo en estéreo. No obstante, si utiliza un sistema monaural, conéctelo al jack MIX OUTPUT L (MONO).

Encender la Unidad

Una vez completadas las conexiones (pág. 3), encienda los aparatos en el orden especificado. Encendiendo los aparatos en el orden incorrecto, corre el riesgo de dañar a los altavoces u otros aparatos o que funcionen mal.

FIGURA

1 **Antes de encender los aparatos, compruebe los puntos siguientes.**

- ¿Está el JV-2080 conectado correctamente a los otros aparatos?
- ¿Están los controles de volumen del JV-2080 y demás aparatos ajustados al mínimo?

2 **Pulse el interruptor Power del JV-2080 para encenderlo.**

3 **Encienda los aparatos de audio conectados a la unidad.**

Nota * Está unidad dispone de un circuito de seguridad. Una vez encendida la unidad, tardará unos segundos hasta funcionar con normalidad.

4 **Ajuste el volumen del JV-2080 y los demás aparatos al nivel apropiado.**

Memo * Si mantiene pulsado el control Volume, sonará un sonido de prueba. (Función PHASE PREVIEW pág. 8) Está función proporciona una manera cómoda de hacer sonar el JV-2080 mientras Ud. ajusta el volumen.

Nota * Tenga cuidado de no subir el volumen a un nivel excesivo. Los niveles de volumen excesivos no sólo pueden molestar a sus vecinos, sino también pueden dañar el sistema de audio y causar la perdida de oído.

Apagar los Aparatos

1 **Antes de apagar los aparatos, compruebe los puntos siguientes.**

Asegúrese de que los controles de volumen del JV-2080 y de los otros aparatos estén ajustados al nivel mínimo.
Asegúrese de haber guardado los datos de sonido, etc. que ha creado. (Manual del usuario pág. 56).

2 **Apague los aparatos de audio conectados a la unidad.**

3 **Apague el JV-2080.**

Escuchar el Demo (ROM Play)

El JV-2080 contiene tres canciones de autodemostración (ROM Play).
Así puede escuchar las canciones de autodemostración y disfrutar de los sublimes sonidos y efectos del JV-2080.

FIGURA

1 **Mantenga pulsado [EXIT] y pulse [▽].**

Se muestra la página ROM Play.

FIGURA

2 **Pulse [△] o [▽] para seleccionar la canción que desee escuchar.**

Si selecciona “Chain of Songs”, las canciones se reproducen de forma sucesiva, empezando con la primera.

3 **Pulse [F6] (Start) para iniciar la reproducción del Demo.**

4 **Pulse [F6] (Stop) para parar la reproducción del Demo.**

5 **Pulse [EXIT] para volver al estado en que estaba el JV-2080 antes de seleccionar la página ROM Play.**

Nota * Mientras se muestra la página ROM Play, se ignora cualquier mensaje MIDI que la unidad recibe de un aparato externo.

* Ningún dato de la música que suena sale del MIDI OUT.

* Todos los derechos reservados. El uso sin autorización de este material para fines que no sean el disfrute personal es una violación de las leyes aplicables.

Memo * Para ver los perfiles de los compositores, vea la página 48.

Hacer sonar los Sonidos

Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Preset)

Antes de utilizar el JV-2080 por primera vez, recupere los ajustes de fábrica para poder efectuar correctamente los procedimientos de los ejemplos presentados en este manual.

Nota * Si el JV-2080 ya contiene datos importantes que Ud. ha creado, está operación hará que dichos datos se pierdan. Si desea conservarlos, guárdelos en una tarjeta DATA (suministrada por separado) o transmítalos a un secuenciador MIDI externo (Manual del Usuario pág. 58).

FIGURA

1 **Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.**

2 **Pulse [F6] (Menu) dos veces para seleccionar el Menú 3.**

3 **Pulse [F1] (Factory).**

Se muestra la página Factory Preset.

FIGURA

4 **Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación “Factory Preset”.**

Memo * En algunos casos, la pantalla muestra el mensaje “Write Protect ON”. Si lo muestra, pulse [DEC] para cambiar el ajuste a “Write Protect OFF”. Pulse [F6] (OK) para despejar la pantalla y, a continuación, pulse [F6] (Execute) otra vez para efectuar la operación “factory Preset”. (Write Protect Manual del usuario pág. 61).

* Aunque efectúe la operación Factory Preset, según la colocación del JV-2080, la pantalla podrá ser difícil de leer. Si es así, ajuste el contraste del LCD al valor apropiado. (Manual del Usuario pág. 142).

Escuchar los Sonidos (Patches) (PHASE PREVIEW)

El JV-2080 dispone de una gran cantidad de sonidos incorporados. En el JV-2080, los sonidos que utiliza para las interpretaciones normales se denominan “Patches”. Aunque no haya conectado un teclado MIDI o un secuenciador a la unidad, el JV-2080 permite obtener una visión previa de los sonidos escuchando una frase representativa de cada tipo de Patch.

FIGURA

1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

2 Pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW).

Si ya ha recuperado los ajustes de fábrica, sonará el Patch USER: 001 2 0 8 0.

Nota * Algunos Patches no suenan dentro de la tesitura apropiada. En este caso, pulse [▲] o [▼] (función Desplazamiento de Octava, Manual del usuario pág. 23) para seleccionar la tesitura adecuada.

Ajustar el Canal MIDI

El JV-2080 produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI que recibe de otro aparato. Por lo tanto, es necesario hacer coincidir los canales MIDI del aparato de transmisión (teclado MIDI, etc.) y los del JV-2080.

Memo * Con los ajustes de fábrica, el canal de recepción del PATCH del JV-2080 está ajustado a 1.

FIGURA

1 Ajuste el aparato de transmisión para que transmita en el canal 1.

Para obtener más detalles acerca de este tema, vea el manual del usuario del aparato de transmisión.

2 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

3 Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador.

4 Pulse [F3] (MIDI) para acceder a la página MIDI Param 1.

Si se muestra la página MIDI Param 2, pulse [F3] (MIDI) otra vez.

FIGURA

5 Asegúrese de que el cursor señala el valor “Patch Rx - Ch”.

Si el cursor está localizado en otra posición, utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazarlo.

6 **Girando el dial VALUE, ajuste el valor a 1.**

7 **Una vez efectuado el ajuste, pulse [EXIT].**

El canal MIDI de recepción se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.

FIGURA

Canal MIDI de Recepción.

Seleccionar el Patch

Los Patches del JV-2080 están organizados en los grupos siguientes.

USER	
PR - A - C, E (Preset (A - C, E)	
PR - D (GM General MIDI))	
XP - A - H (Expansión A - H):	Se seleccionan desde la placa de ampliación de onda (suministrada por separado).
CARD:	Se seleccionan desde la Tarjeta DATA (suministrada por separado).

Cada uno de los grupos USER, PR - A - C, E y PR - D (GM) contiene 128 Patches.

Nota * Los Patches XP - A - H pueden ser seleccionados sólo si ha instalado una placa de ampliación de onda en el slot correspondiente (Manual del Usuario pág. 9).

* Los Patches CARD pueden ser seleccionados sólo si ha instalado una tarjeta DATA en el slot CARD (Manual del Usuario pág. 11).

En este ejemplo, vamos a seleccionar el Patch PR - A:056 Purple Spin.

FIGURA

1 **Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.**

La página PATCH Play se muestra.

FIGURA

Grupo Número Nombre Canal MIDI de Recepción

2 **Seleccione el grupo. Pulse [PRESET] y, a continuación, pulse [A] para que se ilumine el indicador.**

3 **Seleccione el número. Girando el dial VALUE, seleccione 056.**

Pulse y mantenga pulsado el control VOLUME (PHASE PREVIEW) para escuchar el Patch.

Memo * Para ver la lista de Patches preset, vea “Ajustes de Fábrica (Patches)” (Manual del Usuario pág. 176).

Para Modificar un Valor por pasos grandes

El JV-2080, puede modificar los valores de los datos utilizando el dial VALUE o los botones [INC] [DEC]. Al utilizar estos métodos, si utiliza los procedimientos siguientes, los valores cambiarán más rápidamente.

Dial VALUE

Gire el dial VALUE mientras lo mantiene pulsado o gírelo mientras pulsa [SHIFT].

[INC] [DEC]

Para que el valor aumente rápidamente
Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC].

Para que el valor disminuya rápidamente
Mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DEC].

Seleccionar otros Patches

En el paso 2, pulse [USER] [CARD] [PRESET] o [EXP] para que se ilumine el indicador. Para seleccionar PR -A - C o E, pulse [A] - [C] o [E].
Para seleccionar XP - A - H, pulse [A] - [H].
PR - D contiene los Patches compatibles con GM. Para seleccionarlos, pulse [PRESET] [D].

Seleccionar Patches desde la Lista de Sonidos

Haciendo que se muestre la lista de Patches, puede encontrar rápidamente el Patch deseado.

FIGURA

1 **Asegúrese de que la pantalla muestra la página PATCH Play.**

2 **Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) para que se muestre la lista de Patches.**

Se muestra en secuencia diez Patches, incluyendo el número de Patch seleccionado actualmente.

FIGURA

el símbolo indica que se puede mostrar la lista

3 **Para cambiar de grupo de Patch, pulse [F2] (- Group) o [F3] (+ Group).**

Para cambiar, por unidades de diez Patches, los Patches mostrados, pulse [F5] (-10) o [F6] (+10).

4 **Girando el dial VALUE, desplace el cursor al Patch deseado.**

5 **Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) para volver a la visualización normal.**

Memo * Al pulsar [F4] (Catgry), la visualización del número se convertirá en la visualización de categorías. El número se muestra en la parte superior izquierda. Pulse [F4] (Catgry) otra vez para que vuelva a mostrarse la visualización anterior.

* En el paso 4, también puede utilizar [INC] [DEC] o [◅] [▻] [▵] [▿].

La Selección Fácil de Patches (Función Búsqueda de Patches)

El JV-2080 dispone de la función “Búsqueda de Patches” que permite encontrar rápidamente los Patches del tipo especificado (Category).
A continuación, presentamos un ejemplo de cómo encontrar Patches de tipo órgano.

FIGURA

1 **Asegúrese de que la pantalla muestra la página PATCH Play.**

2 **Pulse [CATEGORY] para que se ilumine el indicador.**

Se muestra la visualización de selección de categorías. Las 38 categorías están organizados en 10 grupos.

3 **Girando el dial VALUE, desplace el cursor a “KEYS&ORGAN”.**

FIGURA

4 **Pulse el dial VALUE.**

Se muestran las categorías.

5 **Seleccione la categoría deseada. Girando el dial VALUE, desplace el cursor a “ORGAN”.**

FIGURA

6 **Pulse el dial VALUE.**

Se muestran, en grupos de 10 Patches, los Patches de tipo órgano.

FIGURA

Memo * El JV-2080 no contiene las categorías “DRUMS” y “BEAT & GROOVE”.

7 Para cambiar de grupo de Patch, pulse [F2] (- Group) o [F3] (+ Group).

Para cambiar, por unidades de diez Patches, los Patches mostrados, pulse [F5] (-10) o [F6] (+10).

8 Girando el dial VALUE, desplace el cursor al Patch deseado.

9 Pulse el dial VALUE (SOUND LIST) para volver a la visualización PATCH Play.

FIGURA

Grupo Número Categoría Nombre

Memo * Para cambiar de categoría de Patch, pulse [F6] (categry) y vuelva a seleccionar la categoría.

10 Pulse [CATEGORY] para que se apague el indicador.

La visualización PATCH Play normal se muestra.

Memo * Mientras el indicador de [CATEGORY] está iluminado, [F6] funciona como botón de Categorías y sólo si pulsa [SHIFT] funciona como botón de Efectos.

* Pulsando [F4] (<- retroceder) puede volver a la visualización anterior.

* Para cancelar el procedimiento y volver a la página PATCH Play, pulse [F6] (Close).

* En los pasos 4 y 6 también puede pulsar [F5] (Select).

* En los pasos 3, 5 y 8, también puede utilizar [INC] [DEC] o [◁] [▷] [△] [▽].

Puede seleccionar las categorías siguientes.

Grupo e Categorías	Categoría	Contenido

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Memo * Los Patches de las Tarjetas Sound Library (serie PN - JV80) están clasificados como “NO ASSIGN”.

Aplicar Efectos a un Patch (EFX, Chorus, Reverb)

El JV-2080 dispone de las unidades de efectos siguientes y Ud. puede efectuar los ajustes independientemente para cada unidad.

EFX (Multi - Efectos)

Es un multi - efectos que contiene 40 tipos de efectos, incluyendo distorsión y rotary.

Chorus

Este efecto añade profundidad y espaciosidad al sonido.

Reverb

Este efecto añade las reverberaciones características de los sonidos interpretados en una sala de conciertos.

Activar / Desactivar Efectos

El Patch PR - B:121 Blues Harp es un buen ejemplo de la aplicación del EFX 2: DISTORTION y el Patch PR - C:031, de la aplicación de chorus y reverb. Vamos a utilizar estos Patches y activar / desactivar el sus respectivos efectos.

FIGURA

1 **Seleccione el Patch PR - B:121 Blues Harp (pág. 10).**

2 **Pulse [EFX] para activar el efecto (iluminado) / desactivarlo (apagado).**

Pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW) para escuchar el efecto EFX 2:OVERDRIVE.

3 **Ahora, seleccione el Patch PR - C:031 Doos (pág. 10).**

4 **Pulse [CHORUS] o [REVERB] para activar el efecto (iluminado) / desactivarlo (apagado).**

Dejando activado sólo uno de los efectos (chorus o reverb), pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW) para escuchar los efectos.
Cuando dichos efectos están activados, se indica EFX, CHO o REV en la parte superior izquierda de la pantalla.
Cuando estén desactivados, se mostrará una letra gris.

FIGURA

Ajustar la Profundidad de los Efectos

Utilizando los Patches seleccionados anteriormente, vamos a ajustar la profundidad de los efectos.

Profundidad de los EFX

FIGURA

---

1 **Seleccione el Patch PR - B:121 Blues Harp (pág. 10).**

---

2 **Pulse [EFX] para activar el efecto (iluminado) / desactivarlo (apagado).**

Para que sea fácil de entender lo que hace el efecto, apague los indicadores de [CHORUS] y [REVERB].

---

3 **Pulse [F6] (Effects).**

---

4 **Pulse [F1] (General).**

Se muestra la página General.
Asegúrese de que se muestre “Tone 1” en la parte superior izquierda de la pantalla. Si no se muestra, pulse TONE SELECT [1]

FIGURA

Utilice el Nivel de Envío MIX / EFX para ajustar la profundidad y el volumen del EFX.
Si utiliza los EFX, ajuste la Asignación del Envío en EFX.
Se muestra el ítem que está ajustando localizado en la posición indicada por el cursor.

---

5 **Pulse [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al parámetro Nivel de Envío Mix / EFX y ajuste el valor girando el dial VALUE.**

Con un ajuste de “0”, el EFX no se aplica ni tampoco hay sonido. Pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW) para escuchar el efecto producido por el ajuste de la profundidad del EFX.

6 Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Nota * dado que Ud. ha modificado los ajustes del Patch, se muestra un asterisco (*) a la izquierda del grupo de Patches, indicando que los ajustes han sido modificados Si, en este estado, selecciona otro Patch o apaga la unidad, los ajustes modificados se pierden. Si desea conservarlos, guárdelos en la memoria interna o en una tarjeta DATA (suministrada por separado) (Manual del Usuario pág. 56, 58).

Profundidad del Chorus / Reverb

FIGURA

1 Seleccione el Patch PR - C:031 Doos (pág. 10).

2 Pulse [CHORUS] para que se ilumine el indicador.

Para que sea fácil de entender lo que hace el efecto, apague los indicadores de [EFX] y [REVERB].

3 Pulse [F6] (Effects).

4 Pulse [F1] (General).

Asegúrese de que se muestre “Tone 1” en la parte superior izquierda de la pantalla. Si no se muestra, pulse TONE SELECT [1]

FIGURA

El Nivel de Envío de la Reverb ajusta la profundidad de la reverb.
El Nivel de Envío del Chorus ajusta la profundidad del Chorus.
Se muestra el ítem que está ajustando localizado en la posición indicada por el cursor.

5 Pulse [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al parámetro Nivel de Envío del Chorus y ajuste el valor girando el dial VALUE.

Con un ajuste de “0”, el Chorus no se aplica. Pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW) para escuchar el efecto producido por el ajuste de la profundidad del Chorus.

6 Pulse [REVERB] para que se ilumine el indicador.

Para que sea fácil de entender lo que hace el efecto, apague los indicadores de [EFX] y [CHORUS].

7 Pulse [△] para desplazar el cursor al parámetro Nivel de Envío de la Reverb y ajuste el valor girando el dial VALUE.

Con un ajuste de “0”, no se aplica reverb. Pulse y mantenga pulsado el control Volume (PHASE PREVIEW) para escuchar el efecto producido por el ajuste de la profundidad de la Reverb.

8 Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Ajustes de la Asignación de la Salida

La Asignación de la Salida es el parámetro que determina el destino de la salida para el sonido original.

EFX:	El sonido se envía a la reverb, el chorus y los EFX. Utilice este ajuste si desea utilizar los EFX.
MIX:	El sonido se envía a la reverb, el chorus, los EFX y a los jacks “MIX OUTPUT”. Utilice este ajuste si desea utilizar la reverb y el chorus pero no los EFX.
DIR 1, DIR 2:	El sonido se envía a los jacks “DIRECT 1” o “DIRECT 2”. Utilice este ajuste si desea utilizar un aparato de efectos externo y no los efectos internos el JV-2080.

Los Patches consisten en 1 - 4 Tones

Cada Patch consiste en 1 - 4 Tones. Puede ajustar independientemente la Profunidad del Efecto y la Asignación de la Salida para cada Tone.
En esta explicación hemos utilizado un Patch que consiste en un sólo Tone, pero en el caso e un Patch que consiste en os o más Tones, deberá efectuar los ajustes para cada Tone. En la página General, puede pulsar TONE SELECT [1] - [4] para seleccionar el Tone para la cual desee efectuar los ajustes (Manual del Usuario pág. 77).

FIGURA

Ejemplo 1: Un Patch que consiste en un sólo Tone (Los Tones 2 - 4 están desactivados)

FIGURA

Ejemplo 2: Un Patch que consiste en cuatro Tones.

Seleccionar EFX

Aquí presentamos un ejemplo de cómo seleccionar un de los 40 diferentes ajustes de EFX.
Como ejemplo, vamos a cambiar el EFX: 3 DISTORTION utilizado por el Patch PR - A;057 60's LeadORG a 8:ROTARY.

FIGURA

1 **Seleccione el Patch PR - A:057 60's LeadORG (pág. 10).**

2 **Pulse [EFX] para que se ilumine el indicador.**

3 **Pulse [F6] (Effects).**

4 **Pulse [F1] (General).**

5 **Pulse [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al Tipo de EFX.**

FIGURA

Nombre el Tipo de EFX
Tipo e EFX

6 **Seleccione 8:ROTARY girando el dial VALUE.**

Pulse y mantenga pulsado el control Volume para escuchar el efecto producido por el ajuste de EFX seleccionado. También puede probar de seleccionar otros ajustes de los EFX.

7 Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Memo * Para obtener más detalles acerca de los otros ajustes de los EFX, vea el Manual del Usuario (página 25 - 27, 33 - 55).

Utilizar un Teclado MIDI para Hacer Sonar un Set de Percusión

El JV-2080 contiene Sets de Percusión que disponen de una variedad de sonidos de instrumentos de percusión y efectos especiales. Para poder hacerlos sonar desde un teclado MIDI, ajuste el canal MIDI de transmisión del teclado MIDI en canal 10.

FIGURA

1 Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI en canal 10.

Para obtener más detalles acerca de este tema, vea el manual del usuario suministrado con el teclado.

2 Pulse [RHYTHM] para que se ilumine el indicador.

Se muestra la página RHYTHM Play.

FIGURA

Cada vez que pulse el botón, sonará otro sonido de instrumento de percusión.
Pulsando el control Volume, puede utilizar la función Visión Previa de Frase para escuchar los sonidos contenidos en el Set de Percusión.

Memo * Para obtener más detalles acerca de los sonidos asignados a cada tecla, vea “Ajustes e Fábrica (Set de Percusión)” (Manual del Usuario pág. 180).

* También es posible utilizar el teclado MIDI en un canal que no sea el canal 10 para hacer sonar el Set de Percusión (Manual del Usuario pág. 16, 135).

Seleccionar un Set de Percusión

Los Sets de Percusión del JV-2080 están organizados en los grupos siguientes.

USER	
PR - A - C, E (Preset (A - C, E)	
PR - D (GM General MIDI))	
XP - A - H (Expansión A - H):	Se seleccionan desde la placa de ampliación de onda (suministrada por separado).
CARD:	Se seleccionan desde la Tarjeta DATA (suministrada por separado).

Cada uno de los grupos USER, PR - A - C, E y PR - D (GM) contiene 2 Sets de Percusión .

Nota * Los Sets de Percusión XP - A - H pueden ser seleccionados sólo si ha instalado una placa de ampliación de onda en el slot correspondiente (pág. 3, Manual del Usuario pág. 9).

* Los Sets de Percusión CARD pueden ser seleccionados sólo si ha instalado una tarjeta DATA en el slot CARD (Manual del Usuario pág. 11).

En este ejemplo, vamos a seleccionar el Patch PR -C:001 Jazz Drum Set.

FIGURA

1 **Pulse [RHYTHM] para que se ilumine el indicador.**

2 **Seleccione el grupo. Pulse [PRESET] y, a continuación, pulse [C] para que se ilumine el indicador.**

3 **Seleccione el número. Girando el dial VALUE, seleccione 001.**

Pulse y mantenga pulsado el control VOLUME (PHASE PREVIEW) para escuchar el Set de Percusión seleccionado.

Memo * Para ver la lista de Sets de Percusión preset, vea “Ajustes de Fábrica (Sets de Percusión)” (Manual del Usuario pág. 180).

Seleccionar otros Sets de Percusión

En el paso 2, pulse [USER] [CARD] [PRESET] o [EXP] para que se ilumine el indicador. Para seleccionar PR -A - C o E, pulse [A] - [C] o [E].
Para seleccionar XP - A - H, pulse [A] - [H].
PR - D contiene los Sets de Percusión compatibles con GM. Para seleccionarlos, pulse [PRESET] [D].

Superponer Dos o Más Patches (Layer) - Utilizar Performances, Método 1 -

En el JV-2080, un Performance consiste en 16 Partes a las cuales están asignados 15 Patches y 1 Set de Percusión.

FIGURA

Seleccionar un Performance

Vamos a seleccionar el Performance PR - B:01 Dulcimer&Guitar, que superpone dos Patches.

FIGURA

1 Pulse [PERFORM] para que se ilumine el indicador.

Se muestra la página PERFORM Play.

FIGURA

Grupo Número Nombre

2 **Pulse [PRESET] y, a continuación, pulse [B] para que se ilumine el indicador.**

3 **Seleccione 01 girando el dial VALUE.**

Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI en canal 1 e interprete en el teclado.
Los Patches de las Partes 1 y 2 suenan simultáneamente.

Memo * Pulsando el dial VALUE (SOUND LIST), puede seleccionar ítems de la lista de Performances. Este método es el mismo que el de seleccionar ítems de la lista de Patches (pág. 12).

* Para obtener una lista de los Performances internos, vea "Ajustes de Fábrica (Performances)" (Manual del Usuario pág. 175).

Tipos de Performances

Los Performances del JV-2080 están organizados en los grupos siguientes.

USER
PR - A, B (Preset A, B)
CARD: Seleccione Performances desde la tarjeta DATA (suministrada por separado).

USER y PR - A, B contienen 32 Performances cada uno.
Para seleccionar ítems desde PR - A, B o CRD, pulse [PRESET] o [CARD] en el paso 2 para que se ilumine el indicador. Para cambiar entre PR -A y B, pulse [A] o [B].

Nota * Puede seleccionar Performances de Tarjeta sólo si ha introducido una tarjeta DATA en el slot CARD. (Manual del Usuario pág. 11).

Seleccionar la Parte a Utilizar (Parte Activada / Desactivada)

En el Performance PR- B:01 Dulcimer&Guitar, las Partes 1, 2 y 10 están activadas. Vamos a desactivar / activar la Parte 1.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance PR- B:01 Dulcimer&Guitar esté seleccionado.**

2 **Pulse [RX] para que se ilumine el indicador.**

3 **Asegúrese de que el indicador del botón [1 -8 / 9 - 16] esté apagado y, a continuación, pulse PART SELECT [1 \ 9] para que se apague el indicador (desactivado).**

FIGURA

Parte Activado / Desactivado
La Parte que Ud. está ajustando y el nombre del Patch asignado a dicha Parte.

En las páginas PERFORM Play, las Partes activadas se indican con los símbolos "●" "❍" y las Partes desactivadas con el símbolo "_.".
Interprete en el teclado MIDI (canal de transmisión = 1) y escuche la diferencia del sonido con la Parte desactivada.

4 **Pulse otra vez PART SELECT [1 \ 9] para que se ilumine el indicador (activado).**

Memo * Para desactivar las Partes 9 - 16, pulse [1 -8 / 9 - 16] en el paso 3 para que se ilumine el indicador y, a continuación, pulse [1 / 9] - [8 - 16].

Cambiar el Patch Asignado a la Parte

Así puede cambiar el Patch o el Set de Percusión asignado a cada Parte de un Performance.
En este ejemplo, vamos a cambiar el Patch PR- B:01 Dulcimer&Guitar de la Parte 2 del Performance para el Patch PR - C:002 Tp&Sax.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance PR- B:01 Dulcimer&Guitar esté seleccionado y que se muestre la página PERFORM Play.**

2 **Pulse [F3] (Part).**

3 **Asegúrese de que el indicador del botón [1 -8 / 9 - 16] esté apagado y, a continuación, pulse PART SELECT [2 \ 10] para seleccionar la Parte 2.**

FIGURA

4 **Utilice [▲] y [▼] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar y efectúe los ajustes siguientes girando el dial VALUE.**

Grupo de Patches PR - C
Número de Patch002 (Tp&Sax Sect)

Interprete en el teclado MIDI (canal de transmisión = 1) para escuchar el cambio.

5 **Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.**

Memo * Para las Partes 1 - 9 y 11 - 16 puede seleccionar sólo Patches y para la Parte 10, sólo Sets de Percusión.

* Para seleccionar 9 - 16, pulse [1 -8 / 9 - 16] en el paso 3 para que se ilumine el indicador y, a continuación, pulse [1 / 9] - [8 / 16].

* También puede seleccionar la Parte a ajustar pulsando [◀] [▶] en la página PERFORM Play. La Parte seleccionada actualmente junto con el Patch o el Set de Percusión se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla.

Guardar el Performance Que Ha Creado

Cuando modifique los ajustes de un Performance, se mostrará un asterisco (*) a la izquierda del grupo de Performances para indicar que los ajustes han sido modificados. Si en este estado Ud. apaga la unidad o selecciona otro Performance, los ajustes del Performance modificado se pierden. Si desea conservar los datos modificados, efectúe la operación "Escribir" explicado en la sección siguiente.

Asignar un Nombre

Puede asignar un nuevo nombre al Performance que ha creado.
En este ejemplo, antes de guardar el Performance, vamos a asignarle el nombre "My Perform 1".

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance al cual desee dar un nombre esté seleccionado y que la página PERFORM Play se muestre.**

2 **Pulse [F1] (Common).**

Se muestra la página Common.

FIGURA

3 **Pulse otra vez [F1] (Common).**

El cursor se desplaza al campo “Performance Name” y la lista de caracteres disponibles se muestra.

FIGURA

Se muestra cuando es posible mostrar en forma de lista el ítem de ajuste indicado por el cursor.

4 **Pulse el dial VALUE, [F3] (<- Prev) o [F4] (-> Next) para desplazar el cursor a la posición donde desee introducir el carácter.**

5 **Seleccione el carácter a introducir girando el dial VALUE.**

Para introducir un espacio en la posición indicada por el cursor, pulse [F5] (Insert).
Para suprimir el carácter indicado por el cursor, pulse [F6] (Delete).

6 **Vuelva a repetir los pasos 4 y 5 para entrar “My Perform 1”.**

7 **Pulse [EXIT] para volver a la página Common.**

8 **Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.**

Memo * En el paso 5, también puede utilizar [INC] [DEC] o [◀] [▶] [▲][▼].

Guardar

En este ejemplo, vamos a guardar el Performance en la memoria interna USER - 01.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance que desee guardar esté seleccionado.**

2 **Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.**

3 **Pulse [F1] (Write).**

4 **Seleccione el destino para guardar el Performance. Seleccione USER : 01 girando el dial VALUE.**

FIGURA

El Performance a guardar
Destino para guardar el Performance

5 **Pulse [F6] (Execute) para escribir los datos en la memoria.**

Si desea salir de la página Performance Write sin guardar el Performance, pulse [EXIT].

Memo * En algunos casos, la pantalla muestra el mensaje “Write Protect On”. Si desea guardar los datos, pulse [DEC] para cambiar el ajuste a “Write Protect Off”. Pulse [F6] (OK) para que se deje de mostrar esta pantalla y, a continuación, pulse otra vez [F6] (Execute) para escribir los datos. (Protección contra la Escritura -> Manual del Usuario pág. 61).

* También puede guardar los datos en una tarjeta DATA(suministrada por separado) (Manual del Usuario pág. 58).

* Los Performances que Ud. crea pueden ser guardados en el grupo de Performances “USER”. Con los ajustes de fábrica, este grupo ya contiene Performances. Si Ud. guarda los Performances propios en una memoria de este grupo, los datos existentes en dicha memoria se perderán. Si desea recuperar los ajustes de fábrica, utilice la operación Inicializar (Manual del Usuario pág. 60).

Cambiar el Canal MIDI de Recepción de Cada Parte

Así puede ajustar el canal MIDI de recepción de cada Parte.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance que desee ajustar esté seleccionado y que la página PERFORM Play se muestre.**

2 **Pulse [F4] (MIDI).**

3 **Utilice PART SELECT [1 / 9] [8 \ 16] para seleccionar la Parte deseada.**

Para seleccionar las Partes 9 - 16, haga que ilumine el indicador [1 -8 / 9 - 16] y pulse PART SELECT [1 / 9] - [8 / 16].
El indicador parpadea y el número de Parte se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

FIGURA

Número de Parte Nombre de Patch

4 **Asegúrese de que el cursor esté localizado en “Channel”.**

Si el cursor se encuentra en otra posición, utilice [◄] [►] [▲][▼] para desplazarlo.

5 **Ajuste el canal MIDI de recepción girando el dial VALUE.**

6 **Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.**

Dividir el Teclado para Hacer Sonar Diferentes Patches (Split) - Utilizar Performances, Método 2 -

En un Performance, puede ajustar dos o más Partes al mismo canal MIDI de recepción y cambiar el área del teclado que cada Parte hace sonar para que diferentes Patches suenen según el área del teclado donde Ud. interprete. Esto se denomina “Split”. Un “Split” es una variación de la operación de superponer dos o más Patches (“Layer”).

Seleccionar un Performance

En este ejemplo, vamos a seleccionar el Performance PR - B:29 Organ / Lead.

FIGURA

1 **Pulse [PERFORM] para que se ilumine el indicador.**

2 **Pulse [PRESET] y, a continuación, pulse [B] para que se ilumine el indicador.**

3 **Seleccione 29 girando el dial VALUE.**

Interprete con el teclado MIDI (canal MIDI de transmisión = 1).
Este Performance contiene los ajustes de Gama de Tecla siguientes:

Parte 2 : Do 4 - Sol 9
Parte 3 : Do - 1 - B 3

Ajustar la Gama de Notas de Cada Parte

Vamos a modificar los ajustes de forma que la Parte 2 suene dentro de la gama Do 5 - Sol 9 y la Parte 3 dentro de la gama Do - 1 - Si 4.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance PR- B:29 Organ / Lead esté seleccionado y que se muestre la página PERFORM Play.**

2 **Pulse [F2] (K. Range).**

Se muestra la página Part Key Range Lower : Upper para la Parte 1 - 8.
Si se muestra la página Part Key Range Lower : Upper para la Parte 9, pulse otra vez [F2] (K. Range).

FIGURA

Límite Inferior del sonido Límite Superior del sonido

3 **Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem deseado y efectúe los ajustes siguientes girando el dial VALUE.**

2 Do 5 : Sol 9
3 Do - 1 : Si 4

Interprete en el teclado MIDI y fíjese en el resultado de la operación.

4 **Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.**

Memo * Para obtener más detalles acerca de este tema, vea “Seleccionar la Parte a Utilizar” (pág. 26), “Cambiar el Patch Asignado a la Parte” (pág. 27), “Cambiar el canal MIDI de Recepción de Cada Parte” (pág. 31) o “Guardar el Performance que Ha Creado” (pág. 28).

Crear una Canción - Utilizar Performances, Método 3 -

Vamos a utilizar un Performance para crear una Canción.
La figura siguiente muestra un ejemplo de las conexiones necesarias para grabar una canción.

FIGURA

Conéctelo al sistema de audio, mezclador o sistema de amplificación.

Seleccionar un Performance

Antes de crear una canción, vamos a asignar los Patches a utilizar a las diversas Partes.
En este ejemplo, vamos a seleccionar el Performance PR - A:05 Seq:Funk Rock, que dispone de una configuración adecuada para crear canciones.

FIGURA

1 **Pulse [PERFORM] para que se ilumine el indicador.**

2 **Pulse [PRESET] y, a continuación, pulse [A] para que se ilumine el indicador.**

3 **Seleccione 05 girando el dial VALUE.**

El Performance PR - A:05 Seq:Funk Rock dispone de los siguientes ajustes y los canales MIDI de recepción están ajustados de la siguientes manera: Parte 1 = canal 1, Parte 2 = Canal 2, Parte 4 = canal 4, Parte 6 = Canal 6 y Parte 10 = Canal 10.

VEA LA LISTA DEL MANUAL EN INGLES

Memo * Al inicializar un Performance, las Partes 1 - 9 y 11 - 16 quedarán ajustadas en PR - A:001 64 Voice Piano, la Parte 10 en PR - A:001 Pop Drum Set y todos los ajustes quedarán ajustados en sus respectivos valores estándar. Esto es especialmente útil si desea efectuar todos los ajustes Ud. mismo (Manual del usuario pág. 63).

Los Ajustes para Cada Parte

Ajustar el Patch / Volumen / Panorama / Afinación

Los Ajustes para la selección del Patch, el volumen , el panorama y la afinación de cada Parte pueden ser efectuados en la misma pantalla.

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance PR- A:05 Seq:Funk Rock esté seleccionado y que se muestre la página PERFORM Play.**

2 **Pulse [F3] (Part)**

3 Pulse [F6] (Palette).

Los ajustes para ocho Partes se muestran simultáneamente (la página Part Palette).
Cada vez que pulse [F1], la pantalla alternará entre las Partes 1 - 8 y las Partes 9 - 16.

FIGURA

4 Utilice [◁] [▷] [△] [▽] para desplazar el cursor al ítem deseado y efectúe los ajustes siguientes girando el dial VALUE.

En este ejemplo, vamos a efectuar los siguientes ajustes.

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Nombre del Ítem	Contenido del Ajuste
Patch Group	Grupo de Patches
Patch Number	Número de Patch
Part Level	Volumen
Part Pan	Posición en el campo estereofónico
Coarse Tune	ajustar la afinación base por pasos de un semitono

5 Pulse [F6] para salir de la página Part Palette.

6 Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM Play.

Memo * Para obtener más detalles acerca de la “Afinación Precisa” y la “Reserva de Voces”, vea la página 67 del manual del usuario.

Nota * Si ahora apaga la unida o selecciona otro Performance, los ajustes modificados del Performance se pierden. Si desea conservar los datos modificados, efectúe la operación “Escribir” (pág. 28).

Ajustes de los Efectos (Tres EFX, Chorus, Reverb)

Puede utilizar tres EFX diferentes en un Performance.
Aquí vamos a utilizar el Performance PR- A:05 Seq:Funk Rock como ejemplo para ver cómo se ajustan los efectos.

El Performance PR- A:05 Seq:Funk Rock utiliza los siguientes ajustes de EFX.

Parte 1: 4:PHASER
Parte 4: 8:ROTARY
Parte 6: 2:OVERDRIVE

FIGURA

1 **Asegúrese de que el Performance PR- A:05 Seq:Funk Rock esté seleccionado y que la página PERFORM Play se muestre.**

2 **Asegúrese de que los indicadores [EFX], [CHORUS] Y [REVERB] estén iluminados.**

3 **Pulse [F5] (Effects).**

4 **Pulse [F1] (General).**

Se muestra la página General.
Si se muestra la página EFX Information, pulse otra vez [F1] (General).

5 **Asegúrese de que el indicador de [1 / 8] [9 \ 16] esté apagado y pulse PART SELECT [1 \ 9] para seleccionar la Parte**

Vamos a efectuar los ajustes de los efectos para la Parte 1.

FIGURA

Nivel de Envío de la Reverb Nivel de Envío del Chorus Fuente de los EFX
Asignación de la Salida Nivel de Envío MIX / EFX

Los puntos más importantes de los ajustes de los EFX de un Performance son la “Asignación de la Salida” y la “Fuente de los EFX A - C”. Cuando utilice los EFX, deberá empezar ajustando la “Asignación de la Salida” y después la “Fuente de los EFX A - C”.

Asignación de la Salida

Especifica el destino de la salida del sonido original. Un ajuste de “PAT - A” significa que la salida queda ajustada según el ajuste de la Asignación de la Salida del Patch que está asignado a la Parte en cuestión. Por ejemplo, en el caso del Patch donde el Tone 1 está asignado al EFX y los Tones 2 - 4 a MIX, los EFX se aplican sólo al Tone 1 y no a los Tones 2 -4. Este ajuste es útil si asigna un Patch que utiliza los EFX.

Otros Valores

PAT - B - C:	Igual que con “PAT A - C”
MIX:	El sonido se envía a la reverb, el chorus y, finalmente, a los jacks “MIX” OUTPUT. Utilice este ajuste si desea aplicar reverb y chorus sin EFX.
DIR 1, 2:	El sonido se envía a los jacks “DIRECT 1” y “DIRECT 2”. Utilice este ajuste si desea utilizar un aparato de efectos externo y no los efectos internos del JV-2080.
EFX - A - C:	El sonido se envía a la reverb, el chorus y los EFX. Los ajustes de la Asignación de la salida del Patch (para cada Tone) se ignoran.

Fuente de los EFX - A - C

Selecciona qué ajustes de los EFX (Tipo de EFX, Nivel de Envío de la Reverb EFX, Nivel de Envío del Chorus EFX, Nivel de Salida EFX y Asignación de la Salida EFX) se utilizan con la Parte 1. Esto significa que, si modifica el ajuste de la Fuente de los EFX A- C, los 5 ajustes EFX cambiarán simultáneamente. Además, al colocar el cursor en un ajuste EFX, se mostrará el símbolo “*”, indicando que el ítem afecta al ajuste del Patch.

Otros Valores de Ajuste

Partes 2 - 9, 11 - 16:	Los ajustes de EFX del Patch asignado a cada Parte se utilizan.
PERFORM:	Los ajustes de EFX pertenecientes al Performance seleccionado se utilizan. Puede efectuar sólo un tipo de ajustes EFX para cada Performance.

De la misma manera que con los Patches, el Nivel de Envío de la Reverb, el Nivel de Envío del Chorus y el Nivel de Envío MIX / EFX ajustan la profundidad de la Reverb, la profundidad del Chorus, la profundidad de los EFX y el volumen de los EFX. Si no utiliza los EFX, el Nivel de Envío MIX / EFX ajusta el volumen.

6 Pulsando PART SELECT [4 / 12] seleccionará la Parte 4 y pulsando PART SELECT [6 / 14] seleccionará la Parte 6.

Ahora vamos a efectuar los ajustes para las Partes 4 y 6.
Dichos ajustes son:

Parte 4	Asignación de la Salida: PAT - B	FUENTE EFX - B:	Parte 4
Parte 6:	Asignación de la Salida: PAT - C	FUENTE EFX - C:	Parte 6

De esta manera, cuando la Asignación de la Salida está ajustada en “APT - A”, “PAT - B” y “PAT - C”,

Para “PAT - A” y “EFX - A” -> Fuente EFX - A
Para “PAT - B” y “EFX - B” -> Fuente EFX - B
Para “PAT - C” y “EFX - C” -> Fuente EFX - C

se seleccionará automáticamente. Ajustando cada parámetro “EFX - A - C Source”, respectivamente, a un ajuste diferente, puede utilizar tres tipos de EFX.

Claro está, los Patches asignados a las Partes seleccionadas por “EFX - A - C Source” deben utilizar diferentes selecciones de EFX. En el Performance del ejemplo, los Patches asignados a las Partes 1, 4 y 6 utilizan , respectivamente, phaser, rotary y overdrive.

Lo mismo es aplicable cuando la Asignación de la Salida es “EFX - A”, “EFX - B” y “EFX - C”.

Si la Asignación de la salida está ajustada en “PAT - A - C”, el Nivel de Envío de la Reverb, del Chorus y del Mix / EFX del Patch (para cada Tone) y de la Parte son válidos. Si desea que los diversos ajustes de nivel del Patch (de cada Parte) se reflejen tal como son, ajuste los diversos niveles de Parte a 127. (Con un ajuste de “EFX - A - C”, los diversos ajustes de nivel del Patch (para cada Tone) se ignoran).

FIGURA

Ejemplo: Los Niveles de Envío de la Reverb de los cuatro Tones están ajustados, respectivamente, en 10, 40, 70 y 100 y para que se aplican los valores completos, debe ajustar el Nivel de Envío de la Reverb de cada Parte a “127”. Lo mismo es aplicable al Nivel de Envío del Chorus y al Nivel de Envío MIX / EFX.

Memo * Tenga en cuenta que “PAT - A” y “EFX - A”, “PAT - B” y “EFX - B”, y “PAT - C” y “EFX - C” comparten, respectivamente, la misma Fuente de EFX A - C.

* Para obtener más detalles acerca de este tema, vea el Manual del Usuario (página 28 - 55).

Nota al ajustar la Asignación de la Salida en “PAT A - C”
Si la Asignación de la salida está ajustada en “PAT A - C”, la pantalla mostrará siempre el Tipo de EFX. No obstante, si el Patch (para cada Tone) que está asignado a la Parte en cuestión, no utiliza EFX (es decir, si la Asignación de la Salida dispone de otro ajuste), tenga en cuenta que los EFX no se aplican. Sugerimos que utilice “PAT A - C” si asigna un Patch que utiliza EFX.

Nota al modificar y guardar los ajustes EFX
Cuando la Fuente de los EFX A - C dispone del ajuste de 1 - 9 o de 11 - 16, al modificar el ajuste del EFX, también modificará los ajustes del Patch asignado a la Parte especificada por la Fuente de los EFX A - C. Esto significa que, una vez guardado el Patch, deberá guardar el Performance. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea la página 57 del Manual del Usuario

Grabar los Ajustes de Performance al Principio de la Canción

Ahora vamos a conectar un secuenciador MIDI externo a la unidad y empezar a grabar.

Primero, grabe los ajustes de Performance al principio de la canción. Una vez hecho, al reproducir la canción desde el principio, el JV-2080 tomará automáticamente los ajustes de Performance utilizados cuando grabó la grabación (a pesar del Performance seleccionado al iniciar la reproducción),asegurando que la reproducción utilice los sonidos y ajustes correctos.

FIGURA

1 **Asegúrese de que la página PERFORM Play se muestre y pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.**

2 **Pulse [F4] (Xfer).**

3 **Pulse [F1] (to MIDI).**

La página “Data Transfer to MIDI” se muestra.

4 **Utilice [◁] [▷] [△][▽] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar y ajuste el valor girando el dial VALUE.**

FIGURA

Efectúe los ajustes siguientes:

Source: PERFORM TEMP: - PATCH

5 **Ajuste el secuenciador en modo de grabación y pulse [F6] (Execute) para transmitir los ajustes de Performance.**

Grabar Cada Parte

Ahora vamos a grabar datos musicales para cada Parte en pistas separadas en el secuenciador.
Para no borrar los ajustes de Performance que hemos grabado al principio de la canción, vamos a iniciar la grabación de la canción a partir del compás que sigue el compás donde hemos grabado los ajustes de Performance.
Mientras escuchamos las pistas grabadas en cada pase anterior, vamos a grabar las pistas en este orden: percusión -> bajo -> acompañamiento -> melodía.

Ahora grabe las pistas en el siguiente orden: el Set de Percusión de la Parte 10, el bajo de la Parte 2, el órgano de la Parte 4 y el teclado de la Parte 1. Durante este proceso, debe ajustar el canal MIDI de transmisión del teclado MIDI o del secuenciador MIDI al Canal 10 -> Canal 2 -> Canal 6 -> Canal 4 -> Canal 1.

Modificar los Ajustes de Cada Parte

Una vez terminada la grabación de todas las Partes, reproduzca y escuche el resultado.
Si modifica los ajustes de cada Parte (volumen, panorama, etc.), tendrá que volver a grabar al principio de la canción los ajustes modificados del Performance (pág. 40).

Utilizar el JV-2080 como Módulo de Sonido GM

Puede utilizar el JV-2080 como módulo de sonido compatible con GM. En este caso, funcionaría como si fuera un Performance en el cual la Parte 10 tiene asignada un Set de Percusión compatible con GM y las demás Partes, Patches compatibles con GM.

FIGURA

---

1 Pulse y mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM].

La página GM Play se muestra. El Patch o el Set de Percusión asignado a cada Parte se muestra.

FIGURA

Parte activada / desactivada Parte a ajustar Canal MIDI de recepción

El módulo de sonido queda inicializado con los ajustes básicos del Sistema GM. Ahora, la Parte 10 queda asignada al Set de Percusión GM y las demás Partes al “Piano 1” .
De la misma manera que con un Performance, puede asignar diferentes Patches GM o Sets de Percusión GM a cada Parte y activar / desactivar cada Parte.

Memo * En el modo Sistema GM, el canal de recepción de cada Parte queda fijo: Parte 1 = Canal 1, Parte 2 = Canal 2, Parte 3 = Canal 3,...Parte 16 = Canal 16.

* No es posible guardar los ajustes GM.

Utilizar el JV-2080 en una Actuación En Directo

Seleccionar Los Patches del JV-2080 desde un Aparato Externo

El JV-2080 es capaz de cambiar de Patch (incluyendo los Patches para cada Parte del Performance) de Set de Percusión mediante los mensajes que reciba.
Esto se hace utilizando mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32) y mensajes de Cambio de Programa.
Como ejemplo, vamos a asignar el Patch USER : 002 Keep :).

1 **Pulse [PATCH] para seleccionar la página PATCH Play.**

2 **Ajuste el canal de transmisión del aparato MIDI externo (teclado MIDI, etc.) para que coincida con el canal MIDI de recepción del JV-2080.**

3 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB "80" (número de controlador 0) al JV-2080.**

4 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB "0" (número de controlador 32) al JV-2080.**

5 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa "2" al JV-2080.**

Memo * Si el JV-2080 recibe un mensaje de Cambio de Programa sin recibir un mensaje de Selección de Banco, cambiará al Patch o al Set de Percusión seleccionado del mismo grupo. Esto significa que, aunque utilice un aparato MIDI externo incapaz de transmitir mensajes de Selección de Banco, podrá colocar en el banco USER los Patches que desee utilizar (Guardar datos en la Memoria Interna, Manual del Usuario pág. 56, Transmitir Datos a la Memoria Interna, Manual del usuario pág. 131) y, a continuación, antes de empezar, seleccionar un Patch del USUARIO para que sólo los Patches deseados sean seleccionados mediante la transmisión de mensajes de Cambio de Programa.

* También puede utilizar mensajes MIDI para cambiar de Patch, de Performance y de Modo Sistema GM (Manual del Usuario pág. 22).

Nota * Si el canal MIDI de recepción de la Parte contenida en el Performance está ajustada al mismo canal al que está ajustado el canal de Control de Performance (Performance Ctrl - Ch), el ajuste del parámetro Performance Ctrl - Ch tiene preferencia y los mensajes de Cambio de Programa enviados a la unidad seleccionan Performances (pág. 45 Manual del Usuario pág. 21).

Cambiar el Patch de la Parte contenida en el Performance
En el paso 1, pulse [PERFORM] para que se muestre la página PERFORM Play.
En el paso 2, ajuste el canal MIDI de recepción para la Parte deseada contenida en el Performance (pág. 31).
También, active la Parte cuyo Patch desee cambiar (pág. 26).

Cambiar de Set de Percusión
En el paso 1, ajuste el canal MIDI de recepción de la Parte 10 del Performance (pág. 31).
En el paso 2, pulse [RHYTHM] para que se muestre la página RHYTHM Play.

Los números de Selección de banco y los números de Cambio de Programa corresponden a los Patches y los Sets de Percusión tal como se muestra en la tabla siguiente.

Patches

Grupo de Patch	Número de Patch	Número de Selección de Banco MSB	LSB	Número de Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Sets de Percusión

Grupo de Set de Percusión	Número de Set de Percusión	Número de Selección de Banco MSB	LSB	Número de Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Seleccionar los Performances del JV-2080 desde un Aparato Externo

Para seleccionar Performances, ajuste el canal de transmisión del aparato MIDI externo y el Canal de Control de Performance (Performance Ctrl - Ch) del JV-2080 para que coinciden y, a continuación, transmita mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa.
Con los ajustes de Fábrica, el parámetro Performance Ctrl - Ch está ajustado en Canal 16.
En el ejemplo siguiente, vamos a ajustar el canal de transmisión del aparato MIDI externo en Canal 16 y cambiar el Performance al Performance USER : 002 Hard Rock Uni.

1 **Pulse [PERFORM] para seleccionar la página PERFORM Play.**

2 **Ajuste el canal de transmisión del aparato MIDI externo (teclado MIDI, etc.) en canal 16.**

Para obtener el procedimiento, vea el manual del usuario del aparato MIDI externo.

3 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB “80” (número de controlador 0) al JV-2080.**

4 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB “0” (número de controlador 32) al JV-2080.**

5 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa “2” al JV-2080.**

Memo * Al igual que con los Patches o los Sets de Percusión, si el JV-2080 recibe un mensaje de Cambio de Programa sin recibir un mensaje de Selección de Banco, cambiará al Patch o al Set de Percusión seleccionado del mismo grupo.

* También puede utilizar mensajes MIDI para cambiar de Patch, de Performance y de Modo Sistema GM (Manual del Usuario pág. 22).

Ajustar el parámetro Performance Ctrl - Ch
En la página PERFORM Play, pulse [SYSTEM] y, a continuación, pulse [F3] (MIDI) para que se muestre la página MIDI Param 1. Ahora ajuste el parámetro Performance Ctrl - Ch (Manual del Usuario, pág. 136).

Los números de Selección de banco y los números de Cambio de Programa corresponden a los Performances tal como se muestra en la tabla siguiente.

Performances

Grupo de Performance	Número de Performance	Número de Selección de Banco MSB	LSB	Número de Programa

VEA LA TABLA DEL MANUAL EN INGLES

Combinar los Patches del JV-2080 con los Sonidos de Otro Sintetizador

Si desea hacer sonar simultáneamente los sonidos contenidos en otro sintetizador con los Patches del JV-2080, ajuste el canal MIDI de transmisión del sintetizador para que coincida con el canal MIDI de recepción del JV-2080.

1 **Seleccione un sonido en el sintetizador.**

2 **Seleccione un Patch en el JV-2080 (pág. 10).**

3 **Ajuste el canal MIDI de transmisión del sintetizador para que coincida con el canal MIDI de recepción del JV-2080 (pág. 9).**

Una vez completados los ajustes, interprete en el sintetizador y escuche el resultado.

Nota * Si los parámetros Interruptor de Recepción del Cambio de Programa (Rx Program Change) e Interruptor de Recepción de Selección de Banco (Rx Bank Select) están ajustados en "ON", tenga en cuenta que, al seleccionar un sonido en el sintetizador en el paso 3, hará que el Patch del JV-2080 cambie también. (Estos ajustes se efectúan en la página MIDI Param 2, Modo Sistema -> Manual del Usuario pág. 137).

Modificar los ajustes EFX del JV-2080 desde un Controlador MIDI Externo

En el JV-2080, puede utilizar un controlador MIDI externo (palanca de modulación, interruptor de pie, pedal de expresión, etc.) para, mientras interpreta, modificar fácilmente los ajustes EFX.
Aquí vamos a presentar un ejemplo que utiliza la palanca de modulación (rueda de modulación) para modificar la frecuencia del efecto Rotary.

FIGURA

1 Seleccione el Patch PR - A;050 Perky B (pág. 10).

El Patch PR - A;050 Perky B utiliza el efecto 8: ROTARY EFX.

2 Pulse [F6] (Effects) y, a continuación, pulse [F3] (EFX Ctl).

Se muestra la página EFX Control.

FIGURA

3 Utilice [◁] [▷] para desplazar el cursor al ítem que desee ajustar y efectúe los ajustes siguientes girando el dial VALUE.

EFX Ctrl 1 MODULATION: +63 -> (Speed).

Fíjese que, al pulsar la palanca de modulación (o al accionar la rueda de modulación), la frecuencia del efecto Rotary será cada vez mayor.

4 Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH Play.

Memo * Si desea seguir interpretando con ambas manos mientras modifica la frecuencia del efecto rotary, puede utilizar un interruptor de pie como controlador MIDI en vez de la palanca de modulación (Manual del usuario pág. 105).

* Los ajustes de los EFX que pueda modificar depende del Tipo de EFX seleccionado (Manual del Usuario pág. 104).

* De la misma manera, mientras interpreta, puede utilizar el controlador MIDI externo para modificar fácilmente los ajustes de los Tones contenidos en el Patch (Manual del Usuario pág. 106).

Perfiles de los Compositores

TIMEPEACE

Scott Tibbs
Música de Scott Tibbs Copyright © 1996, Roland Corporation USA

Scott Tibbs ha actuado con y dirigido varios grupos orquestales, incluyendo la Atlanta Symphony Orchestra, en los Estados Unidos, Canadá, América Latina y Japón. Su labor como compositor incluye la realización de proyectos para cine, teatro , televisión y orquestas sinfónicas. Durante los últimos cuatro años, ha enseñado composición y teoría musical en UCLA, donde recibió el título de Ph.D. en composición. Ha actuado junto con artistas famosas como, por ejemplo, Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Sienfield y Bobby Shew, entre otros.

Denki

Ryeland Allison
Música de Ryeland Allison Copyright © 1996, Silver Outlet Music BMI

Ryeland hace que la electrónica se enrolle a la velocidad de la luz, incluyendo el ritmo de transistores controlados vía ordenador. El hombre más ocupado de la "Costa de los Terremotos" fabrica Realidades Distorsionadas, Sonidos Cibernéticos y, al atardecer: su dinamismo saquea las vibraciones de las frecuencias amantes de la paz. Zangolotea con la rectitud de la juventud, encerrando su testamento con ideas relativas, positivas y celestiales, comprobando todo resultado utilizable.

Para él es un honor presentarle esto.

Short Cuts

Yuuki Kato
Música de Yuuki Kato Copyright © 1996, Roland Corporation

Guitarrista, bajista y baterísta. Actualmente es el director de Music Brains, INC. Esta compañía se dedica a varios tipos de producción musical como, por ejemplo, CDs y música ambiental y tiene como base un estudio (en el barrio de Setagaya de Tokio) que fue construido bajo el concepto de diseño de "un ambiente holistico óptimo para instrumentos acústicos y ordenadores". La compañía ha realizado datos de autodemostración para productos de Roland como, por ejemplo, el SC-88 Pro y la serie KR y numerosos títulos de datos musicales SMF de Roland. En este Demo, el director fue el director jefe de Music Brains Takayuki Nagatani.

Aviso:
Todos los derechos reservados. El uso sin autorización de este material para fines que no sean el disfrute personal es una violación de las leyes aplicables.

Contenido

Introducción....1
Prestaciones Principales....1
Preparaciones....3
Instalar la Placa de Expansión de Onda....3
Efectuar las Conexiones....3
Encender la Unidad....4
Apagar la Unidad....5
Escuchar el Demo (ROM Play)....6
Hacer sonar los Sonidos....7
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Preset)....7
Escuchar los sonidos (Patches) (PHASE PREVIEW)....8
Ajustar el Canal MIDI....9
Seleccionar un Patch....10
Seleccionar desde la Lista de Sonidos....12
Selección Fácil de Patches (Función Búsqueda de Patch)....13
Aplicar Efectos a un Patch (EFX, Chorus, Reverb)....15
Activar / Desactivar los Efectos....16
Ajustar la Profundidad de los Efectos....17
Seleccionar los EFX....20
Utilizar un Teclado MIDI para Hacer Sonar un Set de Percusión....21
Seleccionar un Set de Percusión....22
Superponer Dos o Más Patches (Layer) - Utilizar Performances, Método 1....24
Seleccionar un Performance....24
Seleccionar la Parte a Utilizar (Parte Activado / Desactivado)....26
Cambiar el Patch Asignado a la Parte....27
Guardar el Performance que ha Creado....28
Asignar un Nombre....28
Guardar....29
Cambiar el Canal MIDI de Recepción de Cada Parte....31
Dividir el Teclado para Hacer Sonar Diferentes Patches (Split) - Utilizar Performances, Método 2....32
Seleccionar un Performance....32
Ajustar la Gama de Notas de Cada Parte....33
Crear una Canción - Utilizar Performances, Método 3....34
Seleccionar un Performance....34
Ajustes para Cada Parte....35
Ajustar el Patch / Volumen / Panorama / Afinación....35
Ajustes de los Efectos (Tres EFX, Chorus, Reverb)....37
Grabar Los Ajustes de Performance al Principio de la Canción....40
Grabar Cada Parte....41
Modificar los Ajustes de Cada Parte....41
Utilizar el JV-2080 como Módulo de Sonido GM....42
Utilizar el JV-2080 en una Actuación....43
Seleccionar los Patches del JV-2080 desde un Aparato Externo....43
Seleccionar los Performances del JV-2080 desde un Aparato Externo....45
Combinar los Patches del JV-2080 con los Sonidos de Otro Sintetizador....46
Modificar los ajustes de los EFX del JV-2080 desde un Controlador MIDI Externo....46
Perfiles de los Compositores....48